日本ファルコム公認

イース大全集

－Perfect Data of Ⅰ～Ⅵ－

CONTENTS

第1章　『イース』ヒストリー ……005
アドル＝クリスティンの足跡 ……006
イースⅠ ……008
イースⅡ ……010
イースⅢ ……012
イースⅣ ……014
イースⅤ ……016
イースⅥ ……018
全機種リスト ……020

第2章　イラストギャラリー ……025

第3章　キャラクターギャラリー ……061

第4章　『イースⅥ』攻略 ……085
基本攻略 ……086
ストーリー攻略ガイド ……092
アイテムリスト ……152

第5章　『イースⅠ』～『Ⅴ』攻略 ……157
イースⅠ ……158
イースⅡ ……166
イースⅢ ……178
イースⅣ ……186
イースⅤ ……198

第6章　シナリオ集 ……209
イースⅠ ……210
イースⅡ ……215
イースⅣ（SFC）……224
イースⅣ（PCE）……241
イースⅢ ……263
イースⅤ ……270
イースⅥ ……291

第7章　レア・マテリアル ……319
イースⅠプロローグノベル ……320
イースⅡプロローグノベル ……330
イースⅢプロローグノベル ……334
イースⅣキャラクターラフ画＆シナリオ原案 …340
イースⅤプロットシナリオ ……344
イースⅥ設定線画＆用語集 ……370
古代文明とその周辺 ……380

第8章　人物＆用語事典 ……387

イースMANIACS

Part1（関連グッズ）……022
Part2（シリーズのお約束）……084
Part3（『Ⅵ』サブキャラクター）……156
Part4（声優）……208
Part5（『ⅠE』『ⅡE』メッセージ）……318
Part6（歴代イースの本）……386

本書での作品と機種の略称

本書では、下記のように作品名や機種を略して掲載している部分があります。また、本書に掲載した『Ⅰ』『Ⅱ』『Ⅲ』『Ⅳ(SFC)』『Ⅴ』の写真は、『Ⅵ』の初回限定特典である『イース大全集』を使って撮影しました。

【機種の略称】

PC-88…PC-8801

SFC ……スーパーファミコン

PCE ……PCエンジン

SS ……セガサターン

Win ……Windows

PS2 ……プレイステーション2

【作品の略称】

『Ⅰ』…PC-88版『イース ANCIENT Ys VANISHED OMEN』

『ⅠE』…Win版『イース エターナル』(※)

『Ⅱ』…PC-88版『イースⅡ ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER』

『ⅡE』…Win版『イースⅡ エターナル』(※)

『Ⅰ・Ⅱ(PS2)』…PS2版『イースⅠ・Ⅱエターナルストーリー』

『Ⅲ』…PC-88版『WANDERERS FROM Ys YsⅢ』

『Ⅳ(SFC)』…SFC版『イースⅣ MASK OF THE SUN』

『Ⅳ(PCE)』…PCE版『イースⅣ The Dawn of Ys』

『Ⅴ』…SFC版『イースⅤ 失われた砂の都ケフィン』

『Ⅵ』…Win版『イースⅥ THE ARK OF NAPISHTIM -ナピシュテムの匣-』

※…これらの作品は、のちにWin版『イースⅠ・Ⅱ完全版』としてアレンジされていますが、本書では『～エターナル』をもとに記事を作成しています。

■クレジット

©1986-2003 Nihon Falcom Corporation. All Rights Reserved. ©NIHON FALCOM/TONKINHOUSE ©1993 HUDSON SOFT ©2003 DigiCube ©SHOW HAGOROMO © Nihon Falcom/Waku Ohba, Printed in Japan 1993 ©Waku Ohba Printed in Japan 1996 ©1994 Nihon Falcom/Hirohisa Sekine, Printed in Japan 1994 ©1993 日本ファルコム株式会社／キングレコード ©1992 日本ファルコム株式会社／キングレコード／角川書店／角川メディアオフィス

第1章

『イース』ヒストリー

エウロペ地方の小村に生まれた、偉大なる冒険家アドル＝クリスティン。生前、彼が残した100余冊もの冒険手記こそ、『イース』で語られる物語である。

ここでは、'87年に発売された『Ⅰ』から'03年発売の『Ⅵ』までに語られた6つのアドルの冒険を紐解くとともに、『イース』というゲームが業界に与えた影響や衝撃についても振り返っていく。

“冒険家の仕事とは、冒険をすることではなく、

冒険家 アドル・クリスティン

その生涯についてはいくつかの異説があるが、エウロペ地方北東部の名もなき寒村で生まれ、63歳で行方不明になるまで100余の冒険を重ねたとの見解は一致している。16歳の時、初めての冒険に旅立ったアドルは、50歳を過ぎた頃に生家に戻り、自分が体験した冒険の記録を綴り始めるようになる。彼は最初の冒険である「イース」の物語を書くにあたり、序文で自らが公正を期すことを誓約している。ここに不正確な記録が残ることが何よりも恐ろしいことだと知っている、彼の誠意が現れているといえるだろう。

山間の村で生まれた少年の それが100を

➡アドルの冒険の舞台となったエレシア大陸周辺の地図。彼が非常に広範な地域に渡って足取りを残していることがわかるだろう。ほぼ中央には、彼の生家があるエウロペ地方がある。西端の海域にあるのが「カナンの大渦」。カナン諸島はこの渦の中心に位置する。

冒険で得たさまざまな宝を正確に伝えるための努力をすることだ”

未知なる土地への憧れ——超える冒険を生み出した

アドルの冒険史

- 17歳 — イースⅠ［エステリア地方］
  - イースⅡ［イース］
  - イースⅣ［セルセタ地方］
- 19歳 — イースⅢ［フェルガナ地方］
- 20歳 — イースⅤ［アフロカ大陸北東部］
- 23歳 — イースⅥ［カナン諸島］

イース

ANCIENT Ys VANISHED OMEN

物語

呪われた国・エステリアへ

冒険にあこがれる青年、アドル＝クリスティンは、プロマロック（注1）で聞いたエステリア（注2）の噂に関心を持ち、人々の反対を押し切って海を渡った。途中「嵐の結界（注3）」に呑み込まれ、難破を余儀なくされたものの、何とかエステリアに漂着することに成功する。しばらく草原をさまよったアドルは、やがて、城壁に守られた街・ミネアへと到着する。ここで、彼は、サラと名乗る女占い師から、「イースの本」と呼ばれる6冊の書物を集めてほしいという依頼を受ける。何の気なく引き受けたアドルだったが、これが彼の波瀾万丈の人生の始まりを告げる「イースをめぐる冒険」の幕開けとなった。

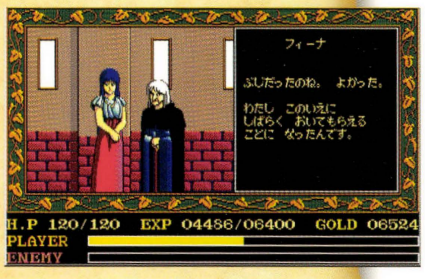
アドルは、ミネアの北方に広がる草原を経て、遺棄されたサルモン神殿へ向かった。ここで囚われの身になっていた少女フィーナを救出。さらに奥に潜んでいた魔物を倒し、見事イースの本・ハダルの章を手に入れることに成功する。だが、ミネアに戻った彼は思いがけない訃報に接する。サラが何者かに殺害されてしまったというのだ。そのことを教えてくれた老人から、サラが持っていたというイースの本・トバの章を受け継いだアドルは、彼女の遺志を継ぎ、残り4冊の「イースの本」を集めることを決意するのだった。

「イースの本」に隠された秘密とは

エステリア各地の探索を続けたアドルは、廃坑でイースの本・ダビーの章を発見する。また、同じく廃坑で拾った「銀のハーモニカ」をミネアの街にいた詩人レアに届けたことで、彼女と知り合いになり、これ以後、いろいろな協力を受けることができるようになるのだった。

3冊のイースの本を揃えたアドルだったが、それは彼には読めない文字で書かれていたため、ゼピック村（注4）に住む老婆ジェバ（注5）を訪ね、その内容を解読してもらう。ジェバの家には、フィーナが身を寄せていた。アドルに助けられた彼女は記憶を失っており、ここで世話になっていたのだ。

ここに至って、アドルはイースの本をすべて集めるためには、ダームの塔へ行く必要があることを知る。この塔は「悪魔の塔」と呼ばれ、入った者は2度と出られない恐るべき場所だった。だが、アドルは逡巡しない。ジェバから盗賊の頭であるゴーバン（注6）を紹介してもらった彼は、その協力を得てダームの塔へと侵入する。内部にはさまざまな危険が満ちていた。アドルは剣を振るって魔物たちを斬り伏せていったが、途中の階に仕掛けられていたトラップにかかり、牢獄に捕らわれてしまうのだった。



ダームの塔の攻防

だが、アドルの運は尽きてはいなかった。牢獄内には博識のルタ＝ジェンマ（注7）という吟遊詩人がおり、彼からいくつかの有益な情報を聞くことができた。また、ドギ（注8）という剛力の盗賊が牢獄の壁を壊してくれたおかげで、無事脱獄にも成功する。手強い魔物たちを倒しながら、イースの本・メサの章とジェンマの章を手に入れたアドルは、塔の上層部から繋がっている「ラドの塔」で、彼を導くためにわざと捕囚の身となっていたレアと再会。この塔の主であるダルク＝ファクトの情報を得るのだった。

彼がエステリアに魔物が出現した元凶であること、そして最後に残ったイースの本・ファクトの章を持っていることを知ったアドルは、新たな決意を胸にダームの塔の最上階を目指すのだった……。

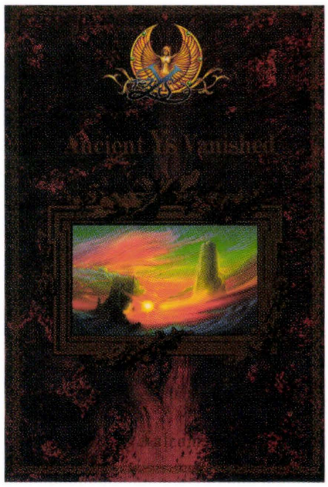
注1：ロムン帝国統治下にある港湾都市。
注2：プロマロック沖に浮かぶ島。不思議な伝承が数多く残る。
注3：エステリアを取り巻いている嵐で、多くの船を沈めてきた。このため、島は外部から隔絶した状態になっている。

注4：森に囲まれた小さな村。サルモン神殿のふもとにある。
注5：サラの叔母。古代の神官の血を引いている。
注6：ジェバの息子である盗賊の頭。金持ちだけを狙う義賊で、宝に関する豊富な知識を持つ。

注7：ゼピック村で妻と生活していたが、魔物に捕まり、塔に幽閉されていた。古代の神官の子孫の1人。
注8：ゴーバンの仲間である盗賊。このときの出会いをきっかけにアドルの親友となる。

ゲームの難易度とは何なのか

17年前の夏、『イース』はこの世に誕生した。当時の衝撃は、もはやゲーム史の1ページとなったが、その精神はいまだに新鮮な輝きを放ち続けている。



イース ANCIENT Ys VANISHED OMEN
●'87年6月21日発売 ●PC-8801SR以降 ●5"FD×2枚 ●日本ファルコム ●7,800円

←新作発表を伝える広告。主役キャラのデザインに時代を感じるが、既にこれまでと違うタイプの作品であることが明記されている。

解　説

『イース』発売以前、既に日本ファルコムは、ゲーム界を代表する人気メーカーだった。このメーカーの存在こそが、'80年代後半をＲＰＧの時代にした最大の理由だったと言えるだろう。だが、『ザナドゥ』や『ロマンシア』といった、従来の日本ファルコム作品をプレイしたファンにとって、『イース』はかなり異質なＲＰＧに映ったはずだ。なんといっても『イース』は非常に「簡単」だったのである。

ＲＰＧというジャンルは成長の過程こそがもっとも重要であり、そこを簡略化したら、魅力の大半は失われてしまう。これは１つのテーゼであり、真実でもあるが、当時はこれが行き過ぎて、高度なアクション操作ができないプレイヤーは(それもキーボード上で！)エンディングを見るのをあきらめるしかない、という作品が珍しくなかった。万人が解けることを前提した作品など、異色中の異色だったのだ。

レベルがサクサクあがり、物語展開も速い。そして、スムーズに動く巨大キャラや、凝りに凝った音楽など、視聴覚面での演出も力が込められている。それは誰もが楽しめる娯楽であり、それまでのＲＰＧとは明らかに一線を画していた。「誰でも解ける」という日本製ＲＰＧの源泉は、この『イース』に求めることができるだろう。少なくとも、その巨大な影響の１つであることは間違いない。

だが、ここで忘れてはならないのは、『イース』はあくまで無用な難しさを避けただけであって、“ゲームとしての面白さ”、言い換えるならば、“達成感”をなくしたわけではない、ということだ。難易度を上げすぎれば人を選び、下げすぎれば達成感が失われる。これはゲームというメディアにとって永遠のジレンマと言えるだろう。ゲームの黎明期だった時期に、この難題に１つの解答を出したこと。それこそが『イース』最大の価値であり、時代を超えていつまでもプレイされるべき作品であり続ける理由なのだ。

遊びやすさと達成感の狭間
最良の地点に『イース』は立つ

↑PC-8801版発売後の広告。画面写真が多用されている。

↑PC-9801版発売の告知広告。「優しさ」の文字が登場。

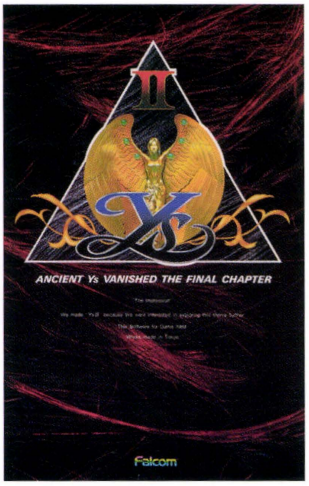
↑ＦＭ版告知広告。“難しさ≠面白さ”との名文句で有名。

イースII

ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

ゲームにおける物語の意味

RPG史に残る名作として多くのプレイヤーの心に刻まれたシリーズ第2弾。そこでの冒険を振り返るとともに、『I』から続く“制作者の果敢な挑戦”も検証する。



物語

天空に浮かぶ国「イース」へ

ダームの塔最上階。ダルク＝ファクトとの激闘を制したアドルは、最後に残ったイースの本・ファクトの章を手に取り、魔法のアイテム「メガネ」の力を借りて読んだ。と、その瞬間、アドルの体は光に包まれ、いずこかへと飛び去っていった……。

アドルが意識を飛び戻したとき、彼の前には１人の少女がたたずんでいた。驚き、戸惑いながらも、優しい笑顔を浮かべている。彼女の名はリリア(注１)。近くにあるランスの村に住んでいるという。

やがてアドルは、自分が天空に浮かぶ幻の国「イース(注２)」へ運ばれていたことを知る。とりあえずランスの村へおもむいた彼だったが、そこでリリアの母バノアから衝撃的な話を聞かされる。実はリリアは不治の難病にかかっており、余命３か月だというのだ。彼女を救える可能性があるのは、フレア＝ラル（注３）という医者しかいないが、彼は廃坑で行方不明になっているという。アドルはフレアを探すべく、装備を整えて廃坑へと向かった。

フレアを探す途中、アドルは魔物が徘徊する廃坑の中で、まったく魔物に汚されていない神聖な場所があるのに気づく。それはかつてイースを支えた神官たちの聖域だった。その名は、イースの本に記されていた名前と一致していた。

注１：『II』のヒロインであり、シリーズを代表するヒロインでもある。『IV』で再登場。
注２：かつてエステリアの地に栄えていた王国。魔物の侵攻により滅亡したといわれる。
注３：医者。薬の調合が得意。伝書鳩も飼っている。

イースの国を危機から救え

アドルは神官たちの聖域を順に訪れ、彼らからイースの国が危機に陥っていることを知らされる。そして神官の１人から「導きの巻物」を渡される。各地に残されている女神像に触れれば、そこに女神からの言葉が浮かび上がるという魔法の書物だった。アドルは、イースの女神に選ばれた存在となったのだ。

一方で彼は、リリアを救うことにも成功する。廃坑の奥からフレアを救出し、薬の調合に必要なアイテムを用意したことで、リリアの病気は快方に向かったのだ。病気のことを知らなかったリリアは、アドルに感謝し、そして次第に深い愛情を抱くようになっていく。

その間にも、女神に導かれてアドルの冒険は続いていく。神官たちの力を借りることで使用可能になった魔法を駆使して、氷壁を越え、灼熱の溶岩地帯を通過し、彼の足はイース中央部にそびえるサルモン神殿へと向かっていく。本来、もっとも神聖であるべきこの場所が、今では魔の源になっていたのだ。魔物による脅威はイース各地を浸食しており、サルモン神殿に近い村ラミアでは、魔物による人間狩りで多くの者が神殿へ連れ去られていた。アドルは幾多の試練を乗り越え、ついにサルモン神殿へと到達する。

強大なる「魔」との戦い

だが、魔の巣窟であるサルモン神殿での戦いは困難を極めた。手強い魔物、複雑なトラップ、そして敵の魔法使いダレスの存在。強大な力を持つダレスはアドルを魔物に変えてしまったり、リリアをはじめとする多くの人を石に変えたり、人間狩りでさらってきた人々をアドルの眼前で処刑したりと、あらゆる方法を使ってアドルを苦しめる。だが、アドルはそれらの妨害を一歩一歩乗り越えて神殿の中枢部、まだ魔が完全に制圧していない領域へとたどり着く。ここでアドルは、２人の女神（注４）との邂逅を果たすのだった。

女神の助けを借りて人々を助けたアドルは、いよいよ魔との最終決戦へと挑む。これまで苦しめられたダレスを討ち、最強の装備を整えた彼は、すべての魔の元凶ダームとの戦いに臨むのだった。

注４：『I』で会ったフィーナとレアの２人こそ、この女神たちだった。

イースII ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER
●'88年4月22日発売　●PC-8801SR以降　●5"FD×4枚　●日本ファルコム　●7,800円

←あまりにも有名なキャッチコピーが書かれた初期広告。左上、ロゴの「Ⅱ」が青になっている貴重版（のちに赤に修正された）。

解説

『Ⅱ』は、シナリオ的な意味では『Ⅰ』の続編にあたる。前作に比べて操作性が格段に向上し、当時としては珍しかったアニメーション的な表現も採り入れて、いっそう感情移入をそそる仕上がりになった。『Ⅰ』と『Ⅱ』を比べた場合、『Ⅱ』の方が好きだという人がほとんどだろう。それだけ、シリーズにおける『Ⅱ』の意義は大きい。

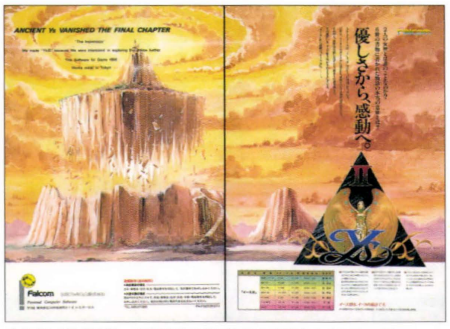
だが、『Ⅰ』と『Ⅱ』の関係は単なる１つの冒険の前後編に過ぎないのだろうか？

既に発売から長い年月が経ち、『イース』がシリーズとなってしまった今ではわかりにくいが、『Ⅲ』以降の諸作が『Ⅰ』『Ⅱ』の大ヒットを受けて作られていったのに対し、『Ⅰ』『Ⅱ』の連続性はそれとはまったく違う。極端なことをいえば『イース』は『Ⅱ』で完結し、『Ⅲ』からまた新シリーズが始まったといってもいいのだ。

ゲームにおいて物語でプレイヤーを感動させることは難しい。物語における感動は、ラストに至るさまざまなプロセスを積み重ねて初めて誕生する。だが、ゲームは受動的な感動を享受する映画や小説とは根本的に違い、あくまでプレイヤーの操作が物語を作り出すことに意味がある。そのため、感動へ至るプロセスを固定化すれば、プレイヤーが介入できる部分は減って、無理矢理物語を見せることになってしまう。かといって、すべてをプレイヤーにまかせては、いくらイベントがあっても足りない。『Ⅱ』が挑んだ難題は、簡単さと達成感という『Ⅰ』の課題とは性質を異にする問題だったのだ。ＲＰＧが格段に進化し、視聴覚面での演出力が強化された現在、黎明期のように物語性が希薄な作品はまず見られなくなった。その中には良質な物語によって感動させてくれる作品もあるが、しかし、その多くは映画的な感動であり、ゲーム的な感動ではない。『Ⅱ』が挑み、そして成功した物語性は、あくまでもプレイヤー側に一定の自由度を認めた上で成立していた。感動させるプロセスのゲーム的な成功例。そこに『Ⅱ』の歴史的な価値がある。『Ⅰ』と『Ⅱ』は、単なる前後編ではなく、それぞれ異なる目標に挑み、それを成し遂げた作品なのだ。

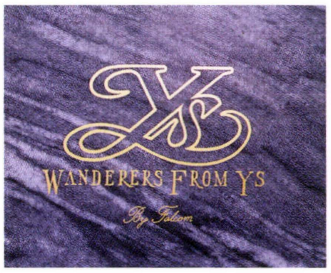
プレイの自由度と感動へのプロセス
『Ⅰ』と異なるゴールを目指した『Ⅱ』

⬆PC-8801版発売後。左ページのアドルとリリアに注目。



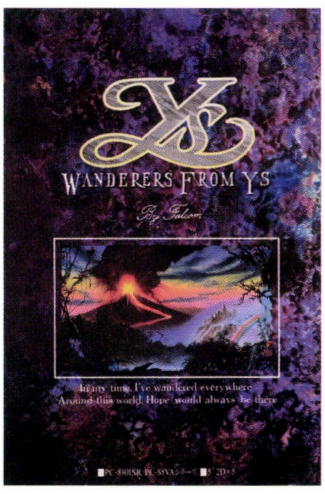
⬆'88年６月頃。各機種の発売日が掲載されている。

⬆'88年７月頃。「振り向きリリア」のアニメを掲載。



「原点回帰」による新たな挑戦

『Ⅱ』で完結した『イース』。だが、絶大な人気はシリーズの終了を認めなかった。そこで選ばれた新たな目標は、『イース』以前の諸作が持っていたACTへの回帰だった。



WANDERERS FROM Ys Ⅲ

物語

ドギの故郷、フェルガナを覆う暗雲

セルセタでの冒険（注1）が終わってから約2年間、これまでの冒険の過程で無二の親友となったアドルとドギは各地を旅して歩いていた。

ある地方を訪れていたとき、2人はフェルガナのレドモントという街の周辺に魔物が出現し、街が深刻な不況に襲われているという噂を聞きつける。実はフェルガナはドギの故郷であり、これを気にした彼は、フェルガナへ向かうことを決意する。もちろん、アドルもそれに同行することにした。

レドモントの街へ着いたドギは、なつかしそうに辺りの風景をながめ、アドルに街の中を案内してくれた。そこで2人は、エレナ（注2）という少女に出会う。ドギの幼なじみであるという彼女だったが、何か気になることでもあるのか、その態度はどこかぎこちなかった。

しばらくしてドギと別れたアドルは、街の入口付近が騒然となっていることに気づく。近くにあるティグレーの採石場（注3）で落盤事故があり、責任者であり、街の町長でもあるエドガーが逃げ遅れたというのだ。アドルは、その救出に名乗りを上げ、さっそく採石場へ足を運ぶ。

採石場の中には魔物が出現していた。明らかにただの事故ではない。アドルは新たな冒険の始まりを感じていた。

注1：『Ⅲ』は年代的には『Ⅳ(SFC)』の2年後の冒険を扱っている。
注2：『Ⅲ』のヒロイン。兄想いで活動的な性格をしている。
注3：レドモントの主要産業を担う鉱山で、街の男たちの大半がここで働いている。

エレナの疑惑……そして新たなる使命

採石場にいた魔物を倒し、エドガーの救出に成功したアドル。街に戻った彼を待っていたのはエレナだった。彼女は、半年ほど前から行方不明になっている兄チェスターの捜索を依頼してくる。チェスターはこの一帯を治めるバレスタイン城の主マクガイアに仕えているらしいが、最近聞くのは悪い噂ばかりなのだという。アドルはチェスターが目撃されたというイルバーンズの遺跡（注4）に向かうのだった。

遺跡の奥でアドルはチェスターを発見する。いくら説得しようとも彼は耳を傾けず、それどころかアドルは彼によって溶岩地帯へと落とされてしまうのだった。

灼熱の溶岩地帯に巣くう魔物を倒し、生還を果たしたアドルは、兄を探しに来たエレナと再会する。だが、そこへまたしてもチェスターが出現。彼をやり過ごした2人は遺跡を脱出し、レドモントの街へと戻るのだった。

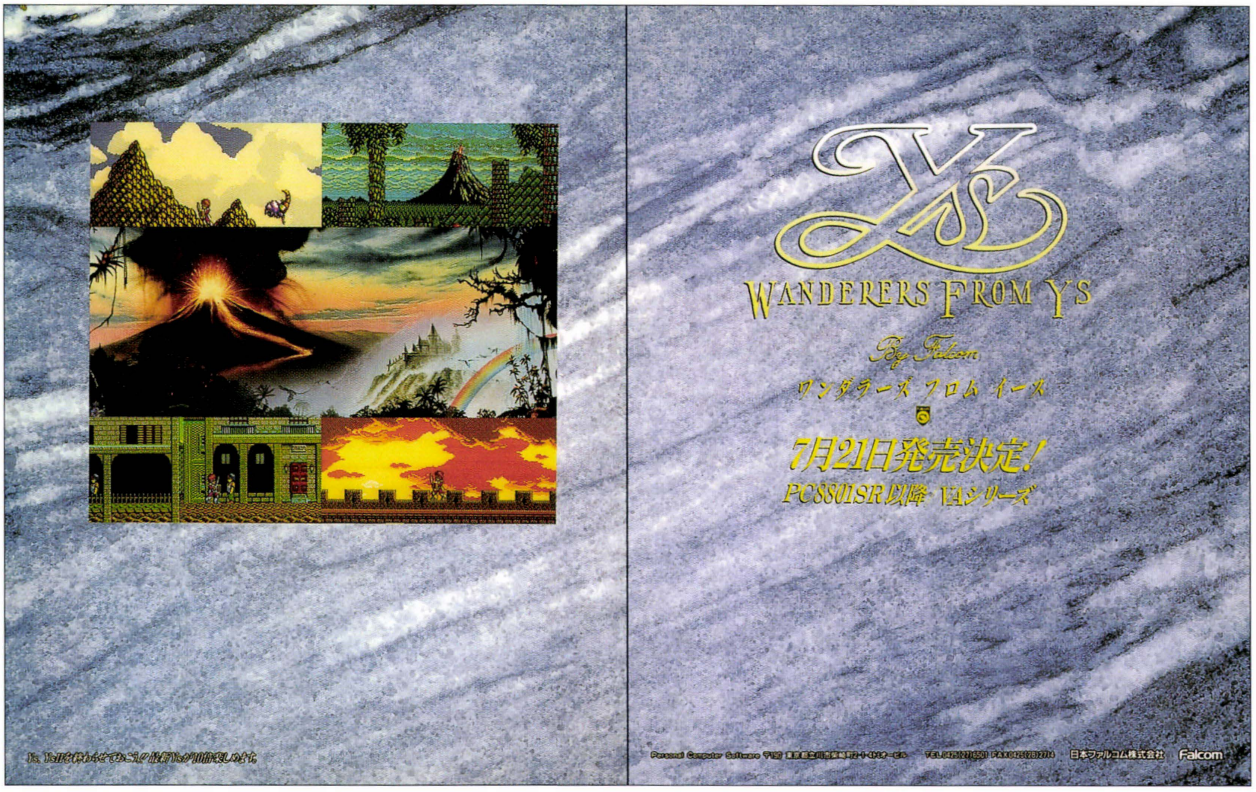
街ではエドガーが待っていた。フェルガナを危機から救うべく、彼に協力することにしたアドルは、その指示に従って再び採石場へ。そして開かずの扉の奥に広がる廃坑へと進み、そこではるかな昔、邪神と戦ってこれを打ち倒した勇者のことを記した石板を発見。アドルは自分に課せられた使命を感じ取るのだった。

注4：かつて生贄の儀式が行われていたという謎の遺跡。地下に溶岩が流れている。

邪神ガルバランの復活

やがてチェスターの野望が明らかになってくる。彼は城主マクガイアをそそのかして古の邪神ガルバランを復活させ、その力で故郷の村を滅ぼしたマクガイアに復讐しようとしていたのだ。アドルはエドガーと協力し、チェスターをはじめ、邪神復活をもくろむ者たちの計画を阻止するために行動を続ける。しかし敵の行動は迅速で、レドモントの街へ手勢を送り、住民を城に連れ去ってしまう。アドルは人々を救うため、敵が待ち受けるバレスタイン城へと突入する。だが、数々の罠や強敵をはねのけ、街の人々を救ったアドルの努力もむなしく、ついに邪神ガルバランは復活を遂げてしまう。もはや退くことはできない。復活を遂げたなら、それを再び封じるしかないのだ。アドルは敵の本拠地であるガルバラン島へと向かうのだった。

WANDERERS FROM Ys Ⅲ
●'89年7月21日発売 ●PC-8801SR以降 ●5"FD×5枚 ●日本ファルコム ●8,700円

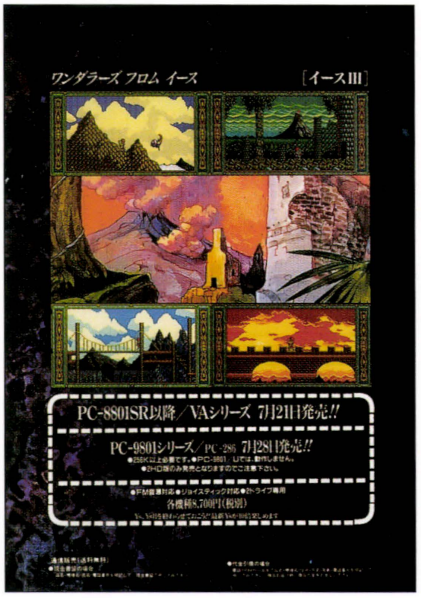


←発売が1か月以内に迫った、'89年7月初旬の広告。この前に画面写真を掲載していない、シンプルなバージョンも制作されている。

解説

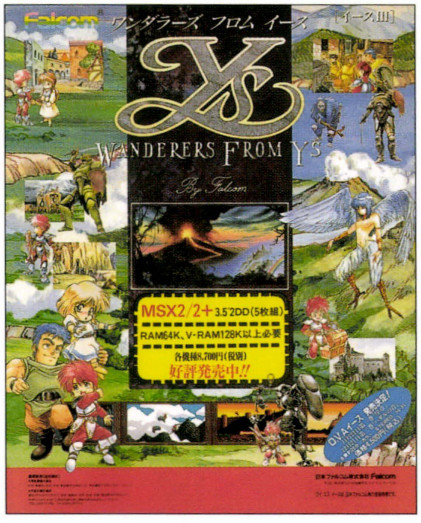
『Ⅲ』が横スクロールタイプのA・RPG、というよりも、実質的には成長要素のあるACTになったとき、驚きと戸惑いを感じた人も多かったのではないだろうか？　せっかくそれまでの流れを変える困難なテーマに挑み、しかもそれを克服しながら、なぜオーソドックスなスタイルに戻ってしまうのか。疑問を抱く方が当然だろう。

だが、本来『イース』の物語は、『Ⅰ』&『Ⅱ』で完結しており、『Ⅲ』はいわば番外編だった。それは正式なタイトルが『WANDERERS FROM Ys』であって、『YsⅢ』でないこともでわかるだろう。それまでと異なる新機軸のコンセプトを提唱し、それを成功に導くのは難しい。しかし、それに成功した場合、自分が変える以前のスタイルに挑みたくなるというのはよくあることだ。既存のスタイルをまっとうできなかったから新機軸のアイデアを持ち出したのではなく、それをできる力を持ちながら、あえて違うルートを模索したことの証明になるから……。まあ、そこまで気ばらなくても、勝手をよく知っている場所に戻って、リラックスした気分でやりたいことをやってみたい、という気持ちもあっただろう。いわば『Ⅰ』&『Ⅱ』はアクション性を切り捨てることで成立していたわけだから、今度はアクションを全面に押し出してみる。番外編という位置づけと併せて考えると、システム変更の理由はこのあたりにあるのではないかと考えられる。



←上とほとんど同時期の1ページ用広告。PC-9801版の告知も。

とはいえ、『イース』を買いていた間口の広さは、失われることはなかった。あえてACTに戻るなら、難易度を上げるという選択肢もあったのではないかと思うが、それは採用されなかった。もちろん、『Ⅰ』&『Ⅱ』に比べれば、はるかに難しい操作を要求されるし、ボス戦の手応えもある。だが、それでもACTというジャンルで考えれば、難しくて手が出ないというレベルになっていない。HPを完全回復する効果を持つアイテムをボス戦で使用可能にしているなど、難しくなったぶんの対処は取られているのだ。『Ⅲ』は、『イース』という枷（かせ）の中で追究されたACTであり、『Ⅰ』以前への原点回帰であると同時に、また新しい挑戦への解答でもあったのだ。ベテランのACT派には、少し物足りないかもしれないが、初心者でもACTの魅力を堪能できる作品として、もっと評価されていいのではないだろうか。決して「多重スクロール」だけがウリではないのだ。



←'89年11月頃。3頭身キャラを散りばめた構成が珍しい。

『イース』というタイトルの枷
それが節度あるACTを生み出した

History of Ys

MASK OF THE SUN

PCシリーズを継承した正統な続編

初のコンシューマオリジナル、しかも外注作品となった『Ⅳ』。ゲーム制作はトンキンハウスが行ったが、シナリオ原案は日本ファルコムによるもの。

イースⅣ

MASK OF THE SUN

物語

浜辺に打ち寄せられた一葉の手紙

「イース」での冒険を終えたアドルは、エステリアの浜辺で、激しい戦いを振り返っていた(注1)。だが、長く辛い日々を終えたアドルは、達成感を抱きながら、何かが自分の中で消えたことを感じていた。それがいったい何なのか。答えは、浜辺に小さな瓶が打ち上げられたことによって判明した。そこに記された文字には、その手紙がはるか遠いセルセタ（注2）の地から送られてきたこと、そして危機を救う英雄を求めていることが綴られていた。

アドルの中に再び大きな情熱が燃え上がった。どこの誰がこの手紙を出したのか。セルセタの地で何が起きているのか。アドルはそれを知りたいと願った。自分の目で見たいと思った。旅立ちの日をリリアに伝えることはやめた。親友のドギはそれでいいのかと訊ねたが、アドルの決意は変わらなかった。セルセタで待つ冒険に心は躍る。だが、そこにリリアを巻き込むことはできないのだ。

アドルはなつかしいプロマロックの港町へ立ち寄り、そこから国境の町キャスナンを経てセルセタへ足を踏み入れた。

蠢動する悪の息吹。暗躍する魔導師と有翼人

うっそうと茂る樹海を進むうち、アドルはこの地に起こっている数々の異変を目にしていく。村人たちの大量失踪、数を増す魔物、そして深紅に染まる湖。明らかにセルセタでは何かが起こっていた。

やがてアドルは、手紙を川に投じた少女リーザ（注3）を探し当てる。しかし、彼女は呼びつけたことをわびながらも、理由についてはかたくなに口を閉ざすのだった。だが、もはやアドルはこの地の異変を放置したまま立ち去ることはできない心境になっていた。彼は樹海や氷の山を越えてセルセタ最大の村セルレイに向かい、異変の背後について調査を続けるのだった。

だが、ここで意外なことが起こる。アドルを追ってきたリリアが悪の手に落ちてしまったのだ。リリアを取り戻すべく、冒険を続けたアドルは、やがてセルセタの大長老に会い、この地に今では滅んだ有翼人が築いた古代文明（注4）があったことを知る。しかも、その文明を支えた超大なパワーは滅びずに残っており、それを悪用する者がいれば、世界の平和は大きく脅かされることになるという。

古のパワーをめぐる熾烈な戦い

ロムン帝国を裏切ったグルーダ、バミー、ガディスの3人は、有翼人の数少ない生き残りであるエルディールと手を組み、その力を野望のためにもちいようとしていた。

アドルは、長老の求めた試練を乗り越え、かつて人類を救った英雄レファンス公（注5）の意識体との邂逅を果たす。公から世界を救う後継者に任じられたアドルは、その言葉に従って古代セルセタの都市を復活させ、内部に入り込んだグルーダたちを追撃するのだった。途中、リリアの救出にも成功。遅れてセルセタにやってきたドギに彼女の身を預けた彼は、都市の中心にある太陽の神殿へとたどり着き、激戦の末にグルーダを撃破するのだった。

これで残るはエルディールのみ。だがエルディールは、既に古の力をその身に宿していた。絶対的なパワーの前に苦戦を強いられるアドル。はたして彼に、勝機はあるのだろうか……？

注1：『Ⅳ』の時代背景は『Ⅲ』より前で、『Ⅰ』『Ⅱ』の直後の冒険を描いている。

注2：エレシア大陸西端に位置する地方。広大な樹海に覆われており、いまだロムン帝国の支配が及んでいない。

注3：『Ⅳ』のヒロインの1人。有翼人の末裔が住む「聖域」に立ち入ることを許された巫女のような存在。

注4：有翼人たちは人類を家畜同然に支配していたが、のちに反乱を起こした人間たちに敗れて滅亡したという。

注5：反乱軍の指導者で、五忠臣と呼ばれる仲間たちを率いて有翼人と戦った。セルセタに再び危機が訪れることを予言していた。

イースⅣ MASK OF THE SUN
●'93年11月19日発売　●スーパーファミコン　●ROMカセット　●トンキンハウス
●9,800円

←キャンペーンの告知があるＳＦＣ版の広告。賞品のオリジナルグッズは、Ｔシャツ、テレカ、ボールペン、シャープペンの４点。

解説

他作品と比べると、ファンの間での『Ⅳ』の評価は一段落ちる観がある。トンキンハウスによるＳＦＣ版は演出が地味すぎる観があり、ハドソンが手がけたＰＣエンジン版は、独自のアレンジが強すぎて、それまでのシリーズとの違和感を感じる部分が多い。

ここでは、より日本ファルコムの原案に沿って作られたＳＦＣ版を取り上げてみる。ファンが手放しに絶賛しているわけではないが、ならばこの作品をシリーズから切り捨ててしまっていいのかというと、決してそんなことはない。演出面の地味さはぬぐえないが、それ以外の点では、なかなかの完成度を見せているのだから。

プレイしてすぐに気づくのは、この作品が『Ⅰ』＆『Ⅱ』の雰囲気を忠実に再現していることだ。時間軸の上でも『Ⅱ』の直後から始まり、『Ⅲ』の冒頭へ繋がる物語になっている。『Ⅳ』が目指したのは、『Ⅰ』と『Ⅱ』に続く正統な続編という姿勢であり、『Ⅱ』でいったん完結した『イース』の物語に新たなエンディングを付加することだったのだ。となれば、その雰囲気は『Ⅰ』＆『Ⅱ』を忠実に再現するものでなくてはならない。

ＳＦＣ版はこのコンセプトに沿って作られており、中盤でエステリアへ行く展開を挿入し、リリアやルタ＝ジェンマをはじめとするエステリアのキャラクターたちを軒並み登場させている。鏡のテレポートを使ったダンジョンや、壁を砕いてアドルを助けにくるドギなど、『Ⅰ』＆『Ⅱ』を彷彿させる演出も随所に見られる。ハードも制作会社も違うが、正統な続編を作るというコンセプトはきちんと果たされているのだ。エステリアのマップ配置がＰＣ-88版を完全再現しているところなど、オリジナルへの真摯な敬意が感じられる。

惜しむらくは、あまりにも地味だったということだろう。せめてイベントぐらいもう少し何とかしてほしかったという思いは残る。リリア、リーザ、カーナとヒロインキャラも多く、焦点が絞り切れていない観もある。だが、最初のインパクトには乏しいものの、プレイしているとサクサク進む展開が実に心地よい。ゲームの価値がグラフィックだけではないのなら、『Ⅳ』もまた立派に楽しめる作品だ。ＰＣユーザーには『Ⅲ』以降の『イース』シリーズは未プレイという人も多いだろうが、その真価を見直す意味でも、先入観に捕らわれずに遊んでみてほしい。意外に好作品であることに気づくはずだ。

全編にみなぎるオリジナルへの敬意
その真摯な制作姿勢が心地よい

PCエンジン版
イースⅣ The Dawn of Ys

●'93年12月22日
●PCエンジン
●CD-ROM
●ハドソン
●7,800円

日本ファルコムの原案をハドソンが脚色したもう１つの『Ⅳ』。物語展開が大きく異なり、最終ボスもＳＦＣ版と違う。しかし、出色のオープニング、迫力あるボス戦、魅力的なヒロインたちと、エンターテイメントとしてはかなり楽しめる出来映え。本来『Ⅳ』は、ＳＦＣ、メガドライブ(制作はセガ)、ＰＣエンジンという当時の３大ハードで、それぞれ異なる『イース』を同時発売という、大胆な企画のもとに制作されていた。メガドライブ版は発売されずに終わったが、こうして２つの『Ⅳ』が誕生したのである。

➡キャラクターゲームに強かったＰＣエンジンらしい広告。不敵な表情のアドルが貴重!?ロゴもＳＦＣ版と異なっている。

イースV

失われた砂の都ケフィン

物語

新たなる冒険の地は、未知の大陸アフロカ

サンドリアの岸壁が迫ってきたとき、船上のアドルは初めて訪れる大陸に興奮を覚えずにはいられなかった。エレシアとはまったく異なる歴史と文化を持つアフロカ。しかし、今ではその文明は滅亡し、実態はほとんどわかっていない。それを自分の目で見て回るのだ。冒険を何よりも愛する彼にとって、これほど心躍ることはなかった。

アドルが「幻の都」のことを知ったのはサンドリアに降り立ってすぐのことだった。しかも街の有力者であるドーマン（注1）がそこへ至るための方法を探しており、志願する冒険者を探しているという。ドーマンに会ったアドルは、幻の都への道を開くためには、いくつかの「結晶」が必要なことを知る。ドーマンはまず、アドルの前任者であるスタン（注2）が「光の結晶」を見つけた洞窟へ行き、ほかの結晶に関する手がかりを調べてきてほしいという。アドルはこれを引き受け、フォレスタという村を目指した。光の結晶があった洞窟はこの村の近くにあるのだ。これが「幻の都ケフィン」をめぐるアドルの新たな冒険の始まりとなった。

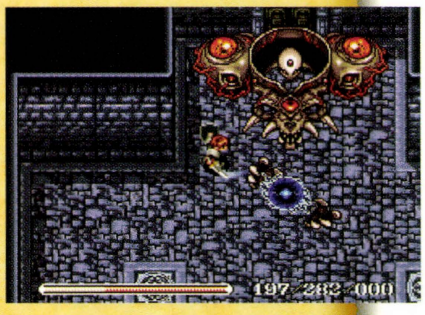
注1：サンドリアの交易商人。莫大な富を有しており、幻の都に眠る錬金術を入手しようと考えている。
注2：サンドリアの冒険家。数々の偉業を残し、その存在は伝説化している。

幻の都への道を開く6つの結晶

フォレスタ村の洞窟へ向かったアドルは、行方不明になったスタンのことを探しに来て魔物に襲われていたニーナ（注3）を助ける。彼女はスタンの養女で、行方不明になった養父の手がかりを探してここへ来たのだという。

ニーナを村人に預けたあと、アドルは洞窟の奥で凍り漬けになっている女性を見かける。そこへストーカー（注4）と名乗る“魔人”が現れ、この女性を救うために力を貸してほしいと持ちかけてくる。彼はアドルに、自分は500年前から生きている存在で、ずっと協力相手を待っていたと告げる。

いったんサンドリアに戻ったアドルは、残る結晶を求めてアフロカ各地で冒険を繰り返すことになる。その途中で、イブール一家（注5）と名乗る盗賊一家の妨害を受けたり、数々の魔物に遭遇したものの、アドルはそれらを乗り越え、1つ、また1つと結晶を集めていった。やがて結晶は全部で6つあることが判明する。しかし同時に、ドーマンがリジェ（注6）と組んで、ある野望のために結晶を集めていたことも判明するのだった。

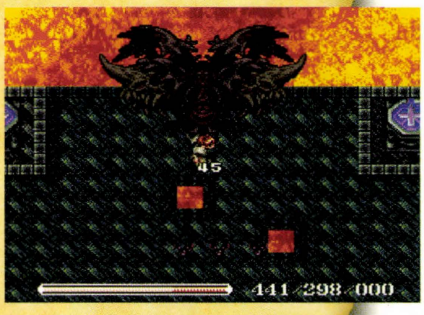


注3：『V』のメインヒロイン。
注4：腕輪と契約をした古代の魔導師。
注5：アルガ、ノティス、ディオス、テラの4人からなる。
注6：サンドリアの治安部隊を率いる女隊長。有能な軍人。

幻の都ケフィンの復活を阻止せよ

サンドリアに戻ったアドルは、ニーナがドーマンに誘拐されたことを知る。卑劣な彼は、ニーナの身柄と引き換えにアドルが集めた結晶を要求してきたのだ。ニーナを救うため結晶を渡すアドル。ドーマンは大がかりな錬金術を行って幻の都を復活させようとするが、イブール一家の機転でからくも儀式は失敗に終わる。魔物化して襲いかかってきたドーマンを倒したアドルは、逃げたリジェを追って、異なる次元に存在する幻の都ケフィンへと向かう。

そこでは、住民を生贄にケフィンを現世へ復活させる企みが行われていた。そもそも、アフロカ大陸の砂漠化も、ケフィン復活の影響だったのだ。この企みが成功すれば、世界は壊滅してしまう。アドルは、ケフィンで出会ったスタンたちと協力し、リジェの野望を阻止すべく戦いを挑む。だが、彼女の背後には、恐るべき力を秘めた魔導師の存在があった……。



新時代の扉を開いた意欲作

『Ⅳ』によって再び完結した「イース」の物語。それを受けて作られた『Ⅴ』はシステムの実験場というべき、多彩なアイデアが盛り込まれた内容となった。

イースV 失われた砂の都ケフィン
●'95年12月29日発売　●スーパーファミコン　●ROMカセット　●日本ファルコム
●12,800円

←「最後で最初」のキャッチが目立つ発売後の広告。女性キャラが大集合して、かなり華やいだ雰囲気だ。ちょっと恋愛ゲーム風!?

解説

『V』に対しては、「難易度が低すぎる」という評価が一般的になっている。のちにアクションの難易度を上げた『～エキスパート』が発売されていることからみても、この意見はかなり大きかったといえるだろう。たしかに『V』の難易度は低い。単に戦闘が簡単なだけではなく、ボリュームも少なめなので、慣れてくれば10時間とかからずクリアできてしまう。システム的には、“突き”や“斬り”など、『Ⅲ』を発展させたような各種の剣攻撃、豊かなバリエーションを持つ魔法、盾による防御など、さまざまな要素を採り入れているのだが、それらを十分に活かせないまま、ゲームをクリアできてしまう。プレイヤーが欲求不満に陥ったとしても無理はないだろう。

だが、難易度の低さを考えるとき、本作の発売当時に業界を席巻していたライト志向の風潮のことを忘れてはならない。既に発売されていたプレイステーションが作ったライトゲーマー層の開拓の影響は、さまざまな余波をもたらした。ちょうど『Ⅳ』で「イース」の物語を終え、次の方向性を模索していた『V』は、これに直面していたと言えるだろう。だが、ライト志向というコンセプトは『V』に1つの魅力を与えてくれた。それはアドルを中心にすえたキャラクターゲームという側面である。

『イース』シリーズの人気がアドル＝クリスティンという主人公によって支えられているのは間違いない。『V』では縦横無尽に戦うアドルの姿を、存分に楽しむことができる。また、登場ヒロインの人数や掘り下げも、従来作より力が入っている。しかも、ＳＦＣ最晩年の作品だけにグラフィックのクオリティは従来作の比ではない。木漏れ日の落ちる森、美しく流れ落ちる滝、神秘的な廃都など、臨場感あるダンジョンの中をアドルが駆け回り、剣を振るい、魔法を唱える。難易度が低いゆえに、Ａ・ＲＰＧ初心者でも十分に楽しめる。たしかに、かつて『Ⅰ』がなしえた、“遊びやすさ”と“達成感”の絶妙な調和というレベルには達してないかもしれない。その代わり、ユーザーを選ばないという点では、過去のどの作品よりも広い。

『Ⅳ』でイースをめぐる物語は完結し、アドルの冒険史は新たな局面を迎えた。『V』はその序章であり、『Ⅵ』以降の冒険に飛び込んでいくための最適の入門編なのだ。

揺れ動く時代の中で誕生したライト志向の新たなる『イース』

↑'95年11月頃。日本ファルコムオリジナルを強調。

↑'95年10月頃。地が砂漠調になっているのが特徴的。

←光栄（現コーエー）から発売された『～エキスパート』の広告。

イースVI

THE ARK OF NAPISHTIM —ナピシュテムの匣—

物語

世界の果て——カナンの大渦を目指して

エレシア大陸の南西端、すぐ先にアフロカを臨む港町エディス。アフロカへ行くべく、この街に滞在していたアドルは、とある男から声をかけられた。

「世界の果てを見に行かないか？」

男の名はラドック（注1）。3年前、ケフィンをめぐる冒険で知り合った少女テラ（注2）の実父にして、海賊船トレス＝マリス号の船長をしている男だった。彼が目指すのは、エレシア大陸のはるか西方、禁忌の海域と呼ばれる「カナンの大渦」。近づく船を呑み込み、海の藻屑と変えてしまう恐るべき大渦。だが、その中には計り知れない財宝があるのだと伝えられている。

好奇心を刺激されたアドルは、ラドックの船に乗り込み、一路西を目指した。だが、しばらく航海が続いたある日、ロムン帝国の艦隊が現れ、トレス＝マリス号へ砲撃を仕掛けてきたのだ。その戦いのさなか、アドルは海へと投げ出されてしまう。

幸いアドルは一命を取り留め、カナンの大渦の中にあるカナン諸島の一角に流れ着くことができた。彼の新たな冒険は、こうして幕を開けた。

注1：ロムン帝国船だけを狙うことで有名な、隻眼の大海賊。
注2：イブール一家の末娘。アドルとは3年ぶりの再会。

島に住む亜人たちから奪われた神鏡

島に漂着したアドルを救ったのは、オルハ（注3）という少女だった。彼女はカナン諸島の1つであるクアテラ島に住むレダ族（注4）という種族の巫女だという。レダ族は、人間たちを「エレシア人」と呼んでおり、両者の関係はよいとは言いがたかった。そのため、当初はアドルも白い眼を向けられたが、オルハの妹であるイーシャ（注5）を魔物から助けたことから、しだいに関係はやわらいでいく。

隣の島であるカナン島に人間の街リモージュがあることを知ったアドルは、レダ族の集落を出て、カナン島に渡った。その街には、かつてエステリアで出会ったラーバ（注6）がおり、アドルは彼の助言にも耳を傾けながら、島を出る方法を求めて島中を探索していく。その過程でアドルは、レダ族から奪われたゼーメの神鏡の欠片を発見し、これをオルハに渡すことで彼女との親睦を深めていくのだった。また、アドルは不思議な力を秘めた3本の魔剣も発見する。エメラスと呼ばれる、魔力を秘めた魔法ガラスで作られた剣をたずさえ、アドルの探索は続く。

注3：『Ⅵ』のメインヒロインの1人。
注4：大きな耳と長い尻尾を持つのが特徴。
注5：『Ⅵ』のメインヒロインの1人。
注6：『Ⅰ』で登場した博識の老人。ドギの知り合いでもある。

突如現れたロムン艦隊。そして、浮上する“匣”

アドルは、島の入江に避難していたラドックたちとの再会を果たす。だが、その喜びに浸る間もなく、不意に大渦が消失し、ロムン艦隊が上陸してきた。アガレスと副官エルンスト（注7）に率いられた艦隊は、レダの集落を襲い、オルハたちを連れ去ってしまう。これに対して、アドルはテラたちと協力して敵船に乗り込み、なんとかオルハたちを救い出すのだった。

やがてアドルは、この島に残る有翼人アルマの伝説を知ることになる。そして、カナン諸島に眠る古代文明の産物“ナピシュテムの匣”のことも……。

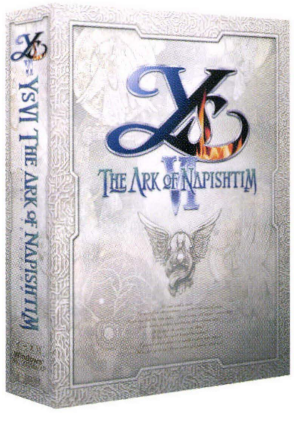
魔物を操る妖精たち。巨大なハルバードを使いこなす、黒衣の戦士ガッシュ。そして、黒き大剣を持ち、匣の封印を解くことをもくろむエルンスト……。

ナピシュテムの匣が浮上し、危機を迎えるカナン諸島の人々。多くの謎を解くため、アドルは匣へと向かう……。

注7：冷静で有能な軍人で、アドルが持つエメラス剣に似た黒い大剣を持つ。自身の野望のため、アガレスをカナンに向かわせた。

約8年の時を経て、新章へ突入！

長い沈黙のあとに誕生した『Ⅵ』は何を継承し、何を捨てたのか？格段に深みを増したアクションの意味を探ることで、次なるアドルの冒険への期待が高まっていく。



イースⅥ THE ARK OF NAPISHTIM -ナピシュテムの匣-
●'03年9月27日発売　●Windows　●DVD×1枚（CD×2枚）　●日本ファルコム
●オープン価格

←オルハとイーシャをメインに、画面写真も豊富に載せた見応えのある広告。8年ぶりの完全新作に賭ける意気込みが伝わってくる。

解説

『Ⅳ』で「イース」をめぐる物語に決着をつけ、『Ⅴ』でさまざまな新システムを試してから、8年。『エターナル』シリーズの発売などはあったものの、『イース』は長期に渡る沈黙を保ってきた。このブランクを経て久々に登場した『Ⅵ』は、これまでの5作を総括するというコンセプトを採っていた。

物語の根幹に『Ⅰ』『Ⅱ』『Ⅳ』で描かれてきた有翼人の古代文明というメインテーマをすえ、相棒のドギをはじめ、ラーバやテラなどのキャラを配した作りは、まるでブランクなど存在しなかったかのようにシリーズとしての連続性を強調している。『Ⅰ』からの根強いファンのことを考えれば当然かもしれないが、それでもこの決断が持つ意味は大きい。『Ⅴ』までの『イース』と『Ⅵ』以降の『イース』の間に断絶はないことがはっきりしたのだ。

だが、その一方で、システム面では過去をすっぱりと切り捨て、『Ⅴ』を発展させたアクション性の高いスタイルを選んでいる。もはや敵に体当たりをするだけのアドルの面影はない。難易度もトータルとしてはそれほど高くないが、脇道的な部分では高度のアクション操作を求められることもある。だがアクション性を追究すれば、『Ⅰ』がかつて挑んだ難易度と達成感の問題が再び浮上することは間違いない。このジレンマの解答は、今後の作品で明らかにされるだろう。『Ⅵ』を境に、『イース』は新時代に移行した。『Ⅵ』の登場は、単に8年ぶりの完全新作という意味にとどまらないのだ。

⬆主要キャラのイラストを掲載した見開き用広告。特典を詳しく紹介。

⬆オルハとイーシャ全面押しの1ページ用広告。

⬆アドル1人立ちのバージョン。主役の面目躍如？

『イースⅥ』カウントダウン新聞広告

『イース』シリーズ移植作品リスト

2003年9月までに発売されたシリーズの全作品を完全網羅

※ここでいう移植とは、シリーズ各作品のオリジナル作品（『Ⅰ』『Ⅱ』『Ⅲ』はPC-8801版、『Ⅳ』『Ⅴ』はSFC版）以外のソフトを指します

●イースⅠ

パソコン系ではX68000版がグラフィック的に大きくアレンジされているほかは、それほど大きな違いはない。コンシューマ（家庭用）機でも遊べたのはもちろん、最近は携帯電話でも遊べるのだからオドロキだ。『エターナル』についてはP.21参照。

メディア	タイトル	機種	メーカー	発売日
パソコン	イース ANCIENT Ys VANISHED OMEN	PC-9801	日本ファルコム	1987年８月28日
パソコン	イース ANCIENT Ys VANISHED OMEN	X1/X1-turbo	日本ファルコム	1987年６月26日
パソコン	イース ANCIENT Ys VANISHED OMEN	FM-7/FM-77	日本ファルコム	1987年10月８日
パソコン	イース ANCIENT Ys VANISHED OMEN	FM-77AV	日本ファルコム	1987年10月８日
パソコン	イース ANCIENT Ys VANISHED OMEN	MSX2/2+	日本ファルコム	1987年12月10日
パソコン	イース	X68000	電波新聞社	1991年７月19日
パソコン	イースエターナル	Windows	日本ファルコム	1998年４月24日
パソコン	イースエターナル VE	Windows	日本ファルコム／デジキューブ	2001年５月23日
パソコン	イースⅠ完全版	Windows	日本ファルコム	2002年３月28日
パソコン	GREATシリーズ イースⅠVE	Windows	日本ファルコム／メディアカイト	2003年４月18日
パソコン	イースⅠ完全版 ＸＰ対応版	Windows	日本ファルコム	2003年５月23日
家庭用機	イース	ファミコン	ビクター	1988年８月26日
家庭用機	イース	セガ・マークⅢ	セガ	1988年10月15日
家庭用機	イース（ファルコムクラシックスに収録）［初回版］	セガサターン	日本ファルコム／ビクター	1997年11月６日
家庭用機	イース（ファルコムクラシックスに収録）［廉価版］	セガサターン	日本ファルコム／ビクター	1998年９月24日
携帯電話	イース～クロニクル～	NTT Docomo	サイバード	2002年11月５日
携帯電話	イースⅠ	J-PHONE	BOTHTEC	2002年12月18日
携帯電話	イースⅠ完全版	NTT Docomo	ハドソン	2003年４月１日
Project EGG	イース ANCIENT Ys VANISHED OMEN	PC-8801版	BOTHTEC	2001年11月24日
Project EGG	イース ANCIENT Ys VANISHED OMEN	FM-77AV版	BOTHTEC	2002年３月24日
Project EGG	イース ANCIENT Ys VANISHED OMEN	MSX2/2+版	BOTHTEC	2002年12月24日

●イースⅡ

名作といわれる作品だけに『Ⅰ』同様、各方面で移植されている。パソコン系はＰＣ-88版に忠実な移植作が多いが、コンシューマ系はアレンジ作が豊富。主要キャラのセリフを音声化したセガサターン版などが好評価を得ている。

メディア	タイトル	機種	メーカー	発売日
パソコン	イースⅡ ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER	PC-9801	日本ファルコム	1988年６月24日
パソコン	イースⅡ ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER	X1-turbo	日本ファルコム	1988年６月24日
パソコン	イースⅡ ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER	FM-77AV	日本ファルコム	1988年７月８日
パソコン	イースⅡ ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER	MSX2/2+	日本ファルコム	1988年７月15日
パソコン	イースⅡエターナル	Windows	日本ファルコム	2000年７月６日
パソコン	イースⅡ完全版	Windows	日本ファルコム	2002年７月26日
家庭用機	イースⅡ	ファミコン	ビクター	1989年５月25日
家庭用機	イースⅡ（ファルコムクラシックス2に収録）	セガサターン	日本ファルコム／ビクター	1998年10月29日
携帯電話	イースⅡ	NTT Docomo	ハドソン	2003年６月
Project EGG	イースⅡ ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER	PC-8801版	BOTHTEC	2002年２月25日
Project EGG	イースⅡ ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER	FM-77AV版	BOTHTEC	2002年４月28日
Project EGG	イースⅡ ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER	MSX2/2+版	BOTHTEC	2002年12月24日

イースⅠ&Ⅱ

『Ⅰ』『Ⅱ』をワンセットにした作品群。PCE版とPS2版は2作を1本のソフトにまとめており、『完全版』は『ⅠE』『ⅡE』を同梱。とくにPCE版は名作の評価が高く、これで『イース』を知った人も多い。

メディア	タイトル	機種	メーカー	発売日
パソコン	イースⅠ・Ⅱ 完全版	Windows	日本ファルコム	2001年6月28日
家庭用機	イースⅠ・Ⅱ	PCエンジンCD-ROM²	ハドソン	1989年12月21日
家庭用機	イースⅠ・Ⅱエターナルストーリー	PlayStation2	デジキューブ	2003年8月7日

イースⅢ

パソコンの各機種に移植されたが、X68000版は最終ボスが強化されたことで有名。多くのコンシューマ版は、このX68000版をベースに制作されている（PCエンジン版のみPC-8801版に準拠）。現在では携帯電話版も発売されている。

メディア	タイトル	機種	メーカー	発売日
パソコン	WANDERERS FROM Ys YsⅢ	PC-9801	日本ファルコム	1989年7月28日
パソコン	WANDERERS FROM Ys YsⅢ	MSX2/2+	日本ファルコム	1989年10月20日
パソコン	WANDERERS FROM Ys YsⅢ	X68000	日本ファルコム	1990年3月24日
家庭用機	イースⅢ	PCエンジンCD-ROM²	ハドソン	1991年3月22日
家庭用機	イースⅢ　ワンダラーズ フロム イース	スーパーファミコン	トンキンハウス	1991年6月21日
家庭用機	イースⅢ	ファミコン	ビクター	1991年9月27日
家庭用機	イースⅢ　ワンダラーズ フロム イース	メガドライブ	日本テレネット	1991年11月1日
携帯電話	イースⅢ	J-PHONE	BOTHTEC	2002年6月12日
携帯電話	イースⅢ	NTT Docomo	BOTHTEC MOBILE	2002年10月7日
Project EGG	WANDERERS FROM Ys YsⅢ	PC-8801版	BOTHTEC	2002年1月24日
Project EGG	イースⅢ　ワンダラーズ フロム イース	メガドライブ版	BOTHTEC	2002年9月17日
Project EGG	WANDERERS FROM Ys YsⅢ	MSX2/2+版	BOTHTEC	2002年12月24日

イースⅣ

他機種への移植は行われていない。ハドソンから発売された『The Dawn of Ys』は移植作品ではなく、一種のアナザーストーリーといったほうが適切な内容になっている（詳細については、P.15のコラムを参照）。

メディア	タイトル	機種	メーカー	発売日
家庭用機	イースⅣ　The Dawn of Ys	PCエンジンスーパーCD-ROM²	ハドソン	1993年12月22日

イースⅤ

物語は同じながら、難易度が上がり、隠しダンジョンなどが追加された『～エキスパート』が存在。また、『月影のディスティニー』の特典として、Project EGGの技術を利用してWindowsで遊べるSFC版『Ⅴ』が用意された。

メディア	タイトル	機種	メーカー	発売日
パソコン	イースⅤ 失われた砂の都ケフィン（月影のディスティニーに同梱）	スーパーファミコン版	日本ファルコム	2003年3月27日
家庭用機	イースⅤ エキスパート	スーパーファミコン	日本ファルコム／光栄（現コーエー）	1996年3月22日

『イースエターナル』とは?

日本ファルコム自身の手によってWindows95/98対応ソフトとして生まれ変わった『Ⅰ』&『Ⅱ』が、『エターナル』シリーズだ。大きなストーリー展開こそ変わっていないが、さまざまなイベントが追加されたり、得られる情報や謎の解き方が異なっていたりするなど、細部に渡る修正が施されている。また、なんといっても特徴的なのが演出面の強化。グラフィック、操作性、サウンドなどを改良し、より臨場感あふれる冒険を楽しめる。現在は『ⅠE』『ⅡE』とも発売は終了しているが、代わりにWindows XP対応の廉価版『完全版Ⅰ』『Ⅱ』が発売中だ。こちらは、4段階の難易度設定やボス戦の「タイムアタックモード」を搭載した内容となっている。

←『完全版』にさらに新キャラや追加仕様を加えたPS2版も発売された。

―なつかしのゲームをWindowsで楽しむ『Project EGG』の魅力

『Ⅵ』の特典として用意されていた「イース大全集」。このディスクには、Windows上で動作可能なPC-88版の『Ⅰ』～『Ⅲ』、SFC版の『Ⅳ』『Ⅴ』の5本が収録されていた。シリーズの原点であるPC-88版を現在プレイすることは非常に困難な状況にあり、その意味でファンにとって魅力的な特典だったといえるだろう。だが、これを逃してしまったら、もうPC-88版をプレイすることはできないのかというと、決してそんなことはない。PCゲームの黎明期だった1980年代に発売された人気ソフトをWindowsで遊べるサイトが存在するのだ。

その名は『Project EGG』。PC-8801をはじめ、PC-9801、FM-7、MSX、X68000などの往年の機種から有名タイトルが選出され、遊べるタイトルの総数は220本以上（'03年9月末現在）。そもそも「イース大全集」に収録されていた『Ⅰ』～『Ⅲ』もここからの移植なのだ。有料の配信サイトではあるが、1本1000円以下という低料金設定なので、かつて遊んだソフトを手軽に楽しむことができる。

なお、『Project EGG』は「Soft-City.com」というサービスプロバイダの中のサービスとして提供されているため、会員登録をする必要がある。詳細はhttp://www.soft-city.com/にて。

イース　マニアックス　パート1

MANIACS Part1

『イース』の世界は小説やグッズへも広がっていった。ここでは、今では入手困難なつかしの関連グッズをまとめて紹介しよう。

～ゲーム以外にも広がる『イース』の世界～

OVA

「メディアミックス」が盛んに謳われていた時代――ゲームとしてだけでなく、『イース』は映像作品としても展開されていた。昔ながらのレンタルビデオ屋や、特典つきの『エターナル』を探せば、まだ出会えるかも……!?

イース（全7巻）

映像でよみがえるダルク=ファクトとの激闘!!

『Ⅰ』のストーリーをもとに制作されたＯＶＡで、イースの本を求めるアドル=クリスティンの最初の冒険が描かれている。オリジナルの要素も含まれており、『Ⅱ』のキャラである魔導師ダレスも登場する。なお、ビデオ版は全7巻となっており、それぞれ「ダビーの章」「メサの章」というように、イースの本のタイトルが各巻のタイトルとなっていた。ＬＤ版も発売されたが、こちらはボーナスバージョンつきとなっていた。こちらを購入したファンも多いのでは？

⬅ビデオ各巻は28分の内容で価格は4・500円となっていた。

➡地下牢でフィーナを救出。イースの謎はじょじょに明らかになる……。

DATA

『イース』（全7巻）（※）
＜1巻「序章」（'89年11月21日）
2巻「ハダルの章」（'90年2月21日）
3巻「トバの章」（'90年11月21日）
4巻「ダビーの章」（'91年1月20日）
5巻「メサの章」（'91年5月21日）
6巻「ジェンマの章」（'91年7月5日）
7巻「ファクトの章」（'91年9月5日）＞
㊟発売日はビデオ版のものです。

●発売元：キングレコード（ビデオ、LD）
㊟『イースⅠ・Ⅱ完全版』の初回特典として、DVD版が同梱。

イース 天空の神殿（全4巻）

舞台を天空の国に移し、冒険は佳境へ!!

ダルク=ファクトを倒し、６冊のイースの本を集めた上記作品の続編がこちら。『Ⅱ』のストーリーをもとに制作されているが、リリアが魔物たちに生贄にされそうになったり、アドルとリリアがノルティア氷壁に逃避行したりと、前シリーズよりもオリジナル色が強い内容となっている。

⬆天空のイースへと運ばれたアドルが、リリアと出会うところから物語は始まる。

⬅双子の女神、レアやフィーナももちろん登場。アドルの戦いをサポートする。

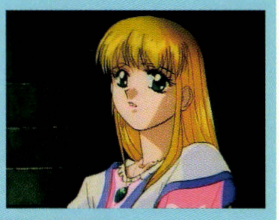
DATA

『イース天空の神殿～アドル・クリスティンの冒険』（全4巻）（※）
＜1巻「失楽園」（'92年12月16日）
2巻「世界果つるところ」（'93年2月24日）
3巻「彷徨、そして迷走」（'93年5月21日）
4巻「運命の流れる中で」（'93年7月21日）＞
㊟発売日はビデオ版のものです。

●発売元：キングレコード（ビデオ、LD）、角川書店（ビデオ）
㊟『イースⅡ エターナル』の初回特典として、DVD版が同梱。

幻の作品 OVA版『イースⅣ』

『Ⅳ』が発売された '93年には、新作ＯＶＡの制作が発表された。これは『Ⅳ（PCE）』をベースにしたものだが、残念ながら発売はされなかった。そのパイロットムービーは、'93年に発売されたミュージッククリップ『イーススペシャルコレクション』で見ることができる。



➡上記ミュージッククリップは『Ⅵ』の予約先着特典として、ＤＶＤで復刻された。

⬅アドルとカーナが、グルーダたち３人と戦う激しいバトルシーンが収録されている。

ノベル

アドルの冒険を手軽に思い返せる『イース』小説。運がよければ、古本屋などで手に入れられるかも。

2タイプに大別できる『イース』ノベルズ

小説版『イース』は全部で10作品あり、2本を飛火野耀氏が、残る8本を大場惑氏が著作している。2人の作品には大きな違いがあり、飛火野氏のものはキャラクターなどの設定を大胆に解釈して、オリジナリティあふれる内容に。大場氏の作品は、比較的オリジナルを忠実に再現した内容となっていた。ちなみに、飛火野氏の作品は、「アドルの冒険は、実は親子2代の冒険が後世に語り継がれたものだった」など独自の解釈が盛り込まれ、ファンの間で大きな話題を呼んだ。

⬆大胆な解釈で書かれた、飛火野版の小説。世界観を大きくアレンジできるふところの広さも『イース』の魅力。

DATA

『イース 失われた王国』（※）
＜著・飛火野 耀／角川文庫／'88年3月＞
『イース2 異界からの挑戦』（※）
＜著・飛火野 耀／角川スニーカー文庫／'92年3月＞
『イースⅣ序章　翼あるものの肖像』（※）
＜著・大場 惑／イラスト・池上 明子／ログアウト冒険文庫／'93年10月＞
『イースⅠ　天界へそびえし魔塔』（※）
＜著・大場 惑／イラスト・池上 明子／ログアウト冒険文庫／'93年12月＞
『イースⅡ　天空に潜みし魔帝』（※）
＜著・大場 惑／イラスト・池上 明子／ログアウト冒険文庫／'94年4月＞
『イースⅣ　樹海に潜みし魔宮』（上下巻）（※）
＜著・大場 惑／イラスト・池上 明子／ログアウト冒険文庫／上巻'94年8月、下巻'94年9月＞
『イースⅢ　友にささげる鎮魂歌』（※）
＜著・大場 惑／イラスト・池上 明子／ログアウト冒険文庫／'95年4月＞
『イースⅤ　さまよえる砂の都』（上中下巻）（※）
＜著・大場 惑／イラスト・池上 明子／ログアウト冒険文庫（下巻のみファミ通ゲーム文庫）／上巻'96年1月、中巻'96年2月、下巻'96年3月＞
『イース外伝　滅びしものの幻影』（※）
＜著・大場 惑／イラスト・池上 明子／ファミ通ゲーム文庫／'96年7月＞
『イース外伝　血と砂の聖戦』（※）
＜著・大場 惑／イラスト・池上 明子／ファミ通ゲーム文庫／'97年9月＞

⬆こちらは大場版の小説。おなじみのキャラたちが登場し、ゲームプレイ中の興奮を振り返るには最適。

➡大場版は『Ⅴ』までの5作品をノベライズしたもの以外に、完全オリジナルの“外伝”もあった。

コミック

コミック版『イース』は、かなりオリジナリティあふれる作品。なんと学園モノになった回まであった!!

約5年もコミック連載されていた

アドル、フィーナ、レアといったおなじみの顔ぶれは登場するものの、性格や展開はまったく別物。羽衣翔氏が手がけた長編コミック（下写真）の設定は、ゲーム版とはかなりかけ離れていた。純粋にコミックとして楽しめる人気作品だったが、内容がゲーム版とあまりに異なっていたため、一部の『イース』ファンはかなり驚かされたようだ。

DATA

『イース』（全7巻）（※）
＜羽衣 翔／COMP COMICS DX（1～4巻）、Dengeki Comics（5～7巻）／1巻'89年12月、2巻'90年9月、3巻'91年9月、4巻'92年8月、5巻'93年6月、6巻'93年12月、7巻'94年4月＞
『イース 太陽の仮面～Mask of the Sun』（※）
＜作画：奥田 ひとし　脚本：糸井 賢／DRAGON COMICS／'94年12月＞
『イースⅤ ～失われた砂の都ケフィン　コミックアンソロジー』（※）
＜池上 明子／ASCII COMICS／'97年2月＞
『イース オールスター＋（プラス）』
＜宙出版／'03年1月＞

T・RPG（テーブルトークRPG）にもなっていた『イース』

書籍関係だけでも『イース』はさまざまな展開を見せていた。ユニークなのはT・RPG（テーブルトークRPG）のリプレイ本。これは月刊誌ログアウトの人気コーナーをまとめたもので、好評につき2巻まで発売された。また、そのルールブックや新ルールの追加版も発売された（いずれも現在は品切れ中）。

⬆注目のT・RPGリプレイ本（アスキー刊）。プレイ中の様子がコミックつきで紹介されており、巻末にはルールも掲載されていた。

⬅主人公（アドル）だけでなく、フィーナやドギといったキャラになって冒険に参加できる。その自由度の高さが、T・RPGの魅力。

※印のついた作品は、現在品切れとなっております。

サウンド

魅惑の『イース』サウンドを楽しめるさまざまなアルバムも、多数発売されていた！

『イース』ミュージックといえば、「J.D.K. BAND」！

グラフィックやストーリーだけでなく、BGMも『イース』の魅力の1つ。日本ファルコムのミュージックチーム「J.D.K. BAND」による迫力のサウンドを堪能できるアルバムは、多数発売された。オリジナル音源を収録したものだけでなく、さまざまな有名アーティストたちによるアレンジバージョンも発売。ハードロックアレンジやピアノアレンジ版、中にはオルゴールアレンジやフルオーケストラによる交響曲バージョンなども登場した。

←おもにゲームのオリジナル音源が収録されているのが、キングレコード発売の『ミュージック フロム イース』シリーズ（現在は廃盤）。『Ⅳ（SFC）』と『Ⅳ（PCE）』以外は、このシリーズで楽しめる（左写真は『Ⅰ』）。

➡『Ⅳ（PCE）』の音楽だけは、別シリーズの『YsⅣ J.D.K. SPECIAL The Dawn of Ys』（キングレコード発売、現在は廃盤）に収録。残念ながら『Ⅳ（SFC）』のオリジナル音源収録CDは発売されていない。

ヒロインのリリアは実在のアイドル!?

“杉本理恵”という名前を聞いて、すぐにピンと来た人は、かなりディープな『イース』ファン。彼女は「ミスリリア・コンテスト」で1853倍もの倍率をくぐり抜け、『Ⅱ』のヒロイン・リリアのイメージガールとしてデビューしたアイドルである！　キングレコードからいくつかのアルバム＆シングルをリリースしており、おもに『イース』シリーズや『ソーサリアン』のBGMに歌詞をつけた曲を歌っていた（関連CDは現在は廃盤）。

←90年に発売されたデビューアルバム。このとき彼女は、弱冠15歳だった。

ETC

『Ⅰ』『Ⅱ』が発売されたころは、ゲームグッズが大流行した時期でもあった。王道グッズからユニークグッズまで、関連グッズのバリエーションは豊富だ。

今や入手不可能。なつかしの『イース』グッズの数々

ペンケースやテレカといった関連グッズも数多く発売された。ノートやファイルといった文具に、Tシャツやタオルなどの衣料品、ステッカー類と、バリエーションも豊富だった。また、デザインもロゴのみの入ったシンプルなものから、アドルやリリアの設定イラストをプリントしたものまで、さまざまなデザインのものが用意されていた。

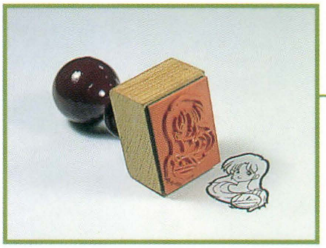
オルゴール

←ダンジョンにある宝箱のようなデザインのオルゴール。ファンならおなじみの、レアがハーモニカで演奏する曲が聴ける。ちなみに価格は5,800円だった。

幻のフィギュアも紹介！

設定イラストをもとに制作されたリアルなフィギュアも存在。サイズは30cm近くと少々大きめ。ちなみに、日本ファルコムの社内には、数少ない現物が展示されている。

リリアスタンプ



←インクを付けて押せばリリアの笑顔に会える！　持ち物に名前を書く代わりにペタリ、手紙の最後にペタリ。ユニークなアイテムだ。

フロッピーディスクケース

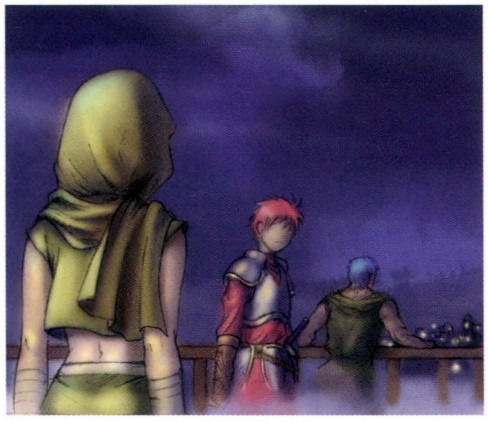
➡3.5インチ用と5インチ用の2バージョンがアリ。パッケージ版をはじめ、デザインも豊富に用意されていた。

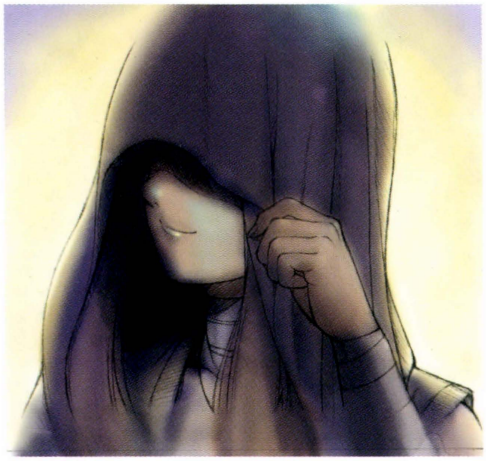
第2章

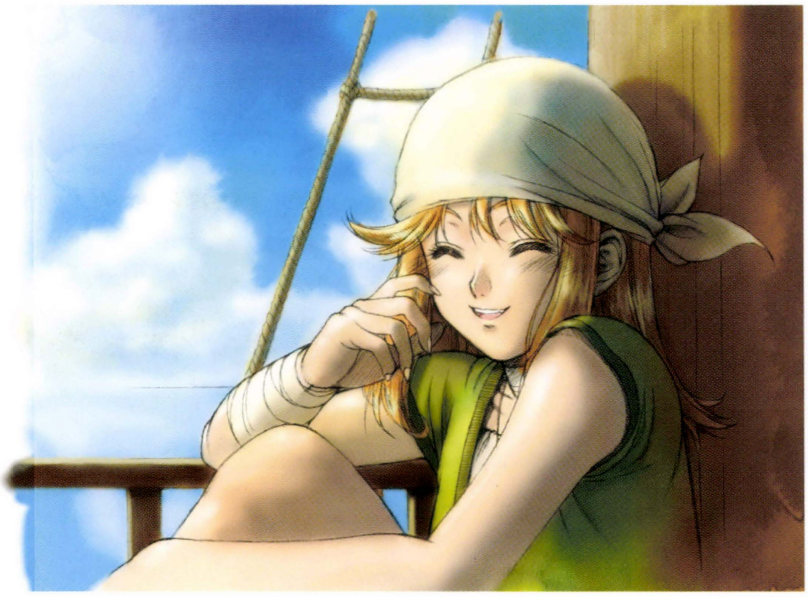
イラストギャラリー

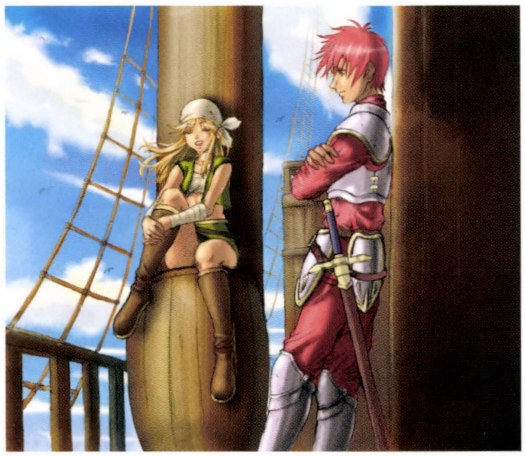
ゲームのパッケージや広告、マニュアルなど、さまざまな場面で『イース』という作品を飾ってきた、イラストやイメージカットの数々。本章では、現存する『イース』関連イラストのほぼすべてをお見せする。さまざまな有名イラストレーターたちの手によって表現された『イース』の世界やキャラクターを、じっくりと堪能していただきたい。

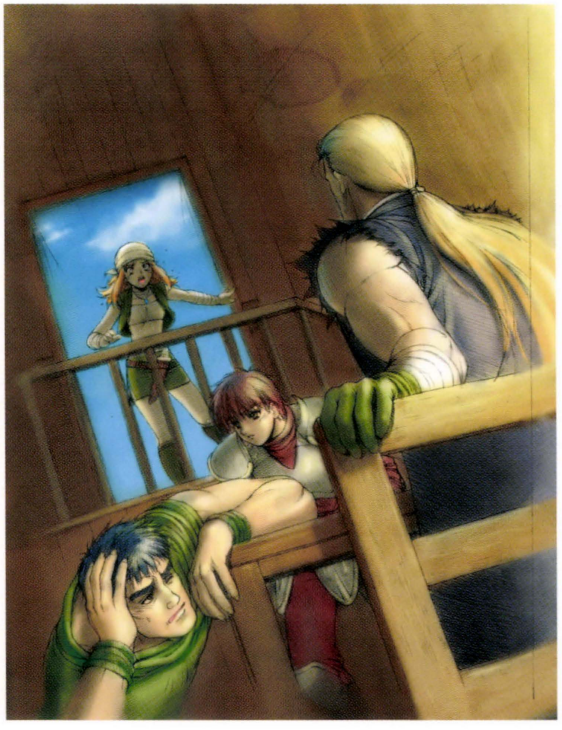
『イースⅥ』イラストギャラリー

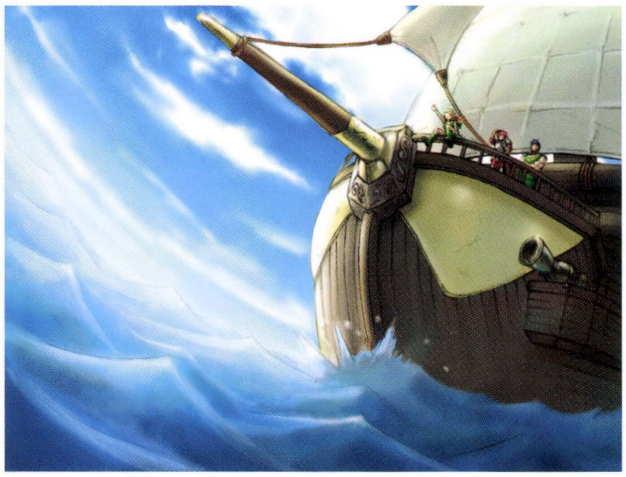


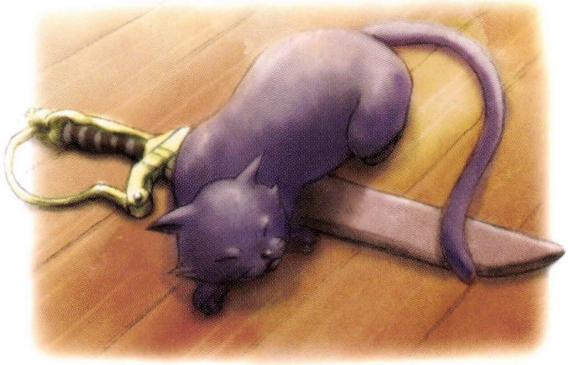


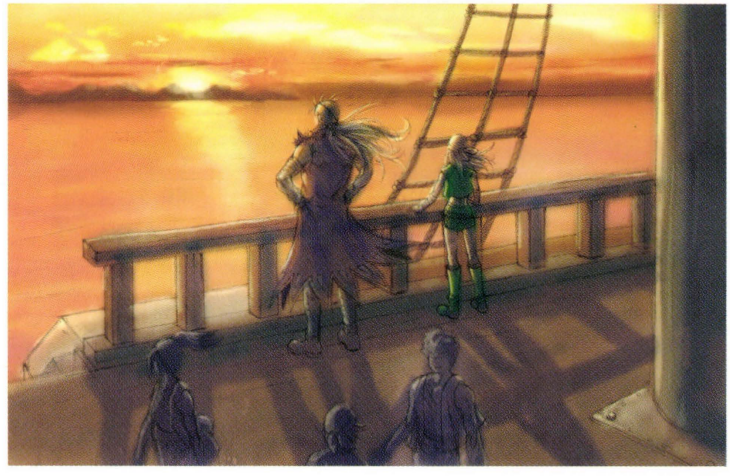


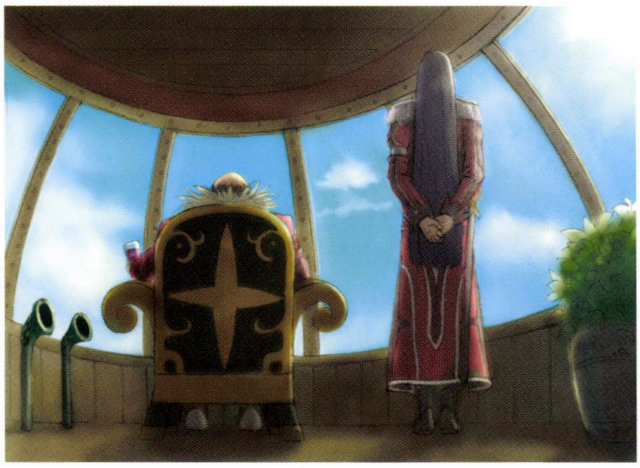


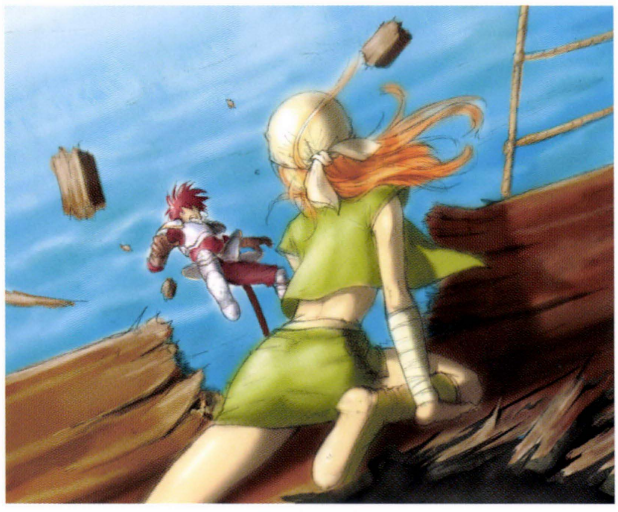




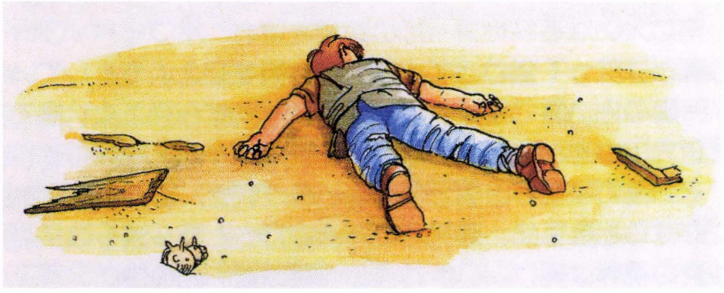


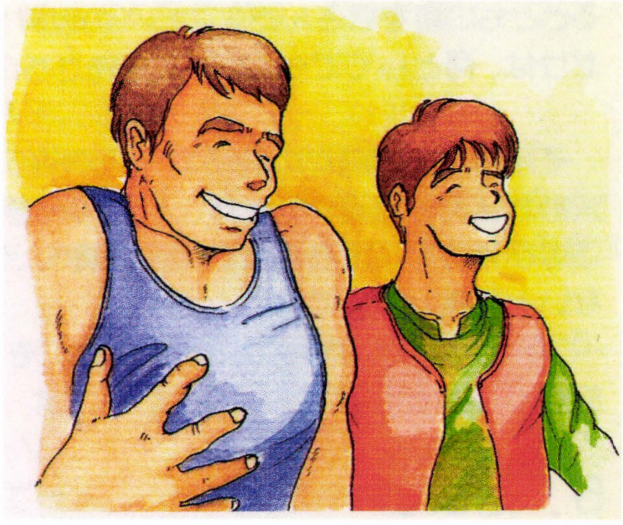


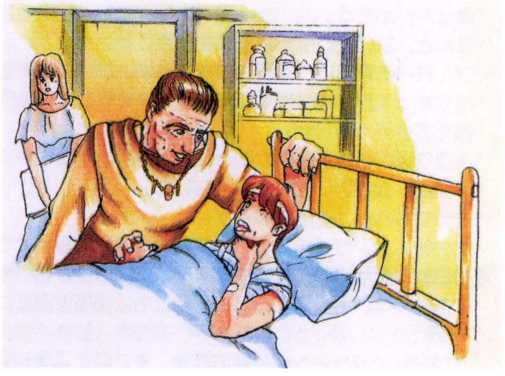




『イース』イラストギャラリー

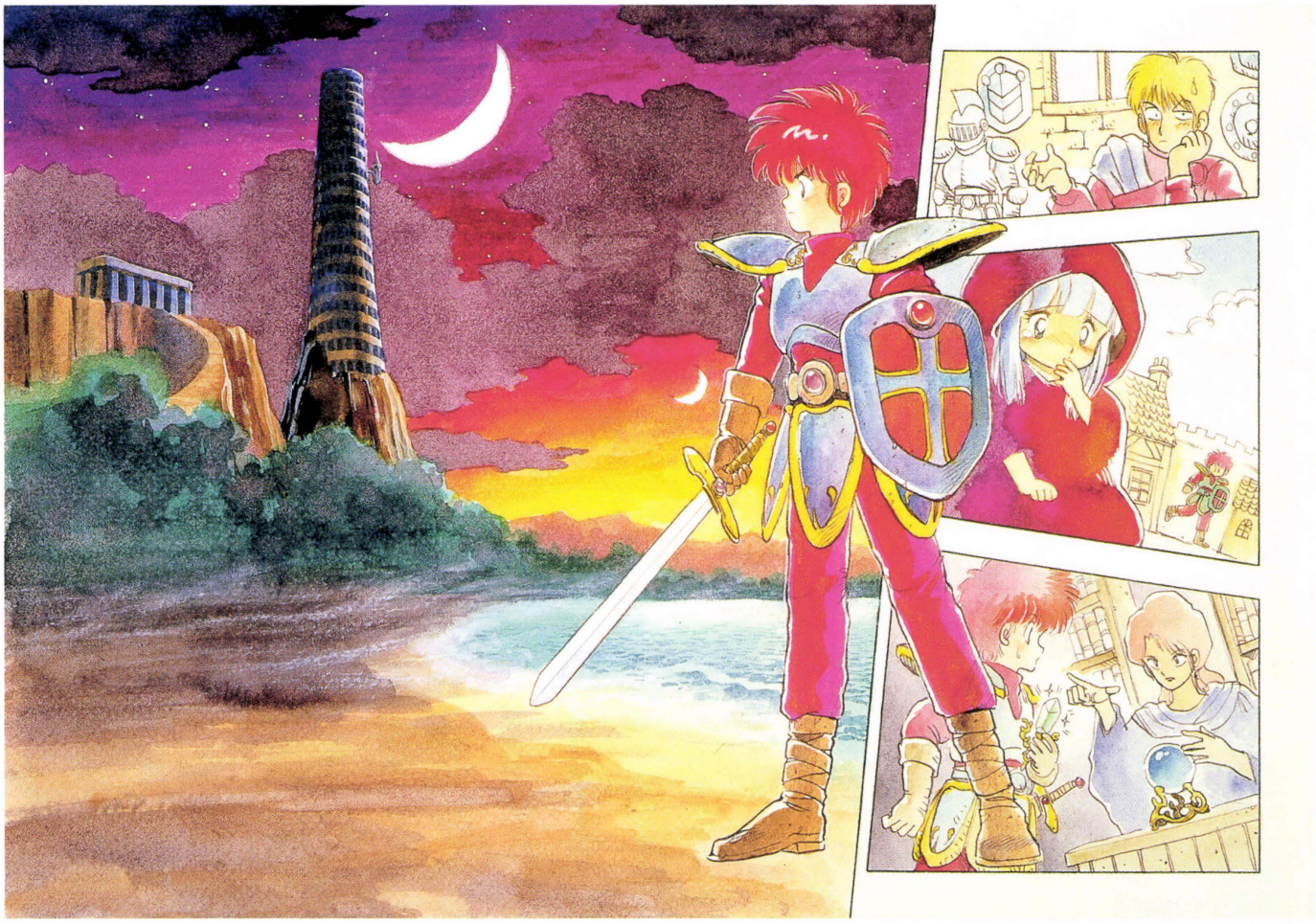


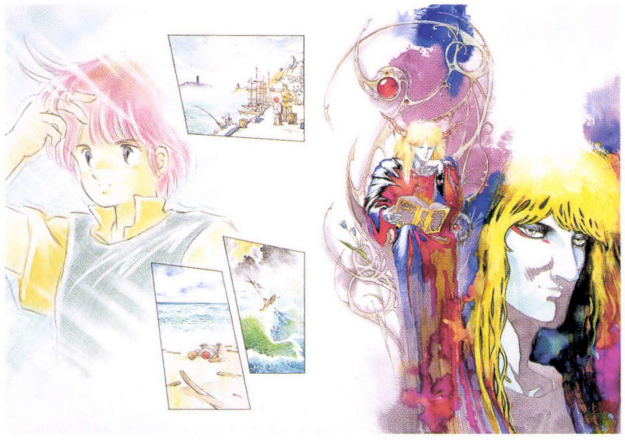


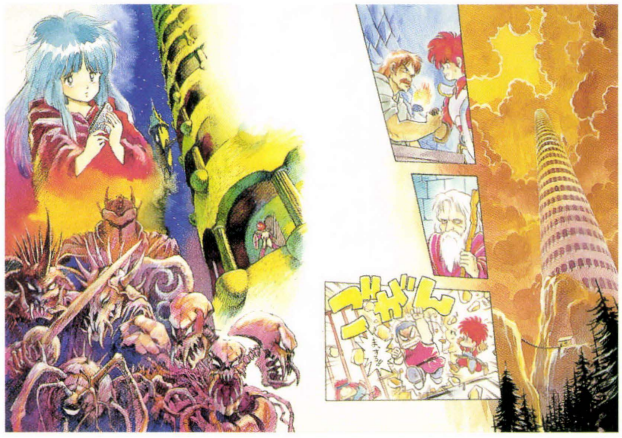


『イース エターナル』イラストギャラリー

『イースⅡ』イラストギャラリー

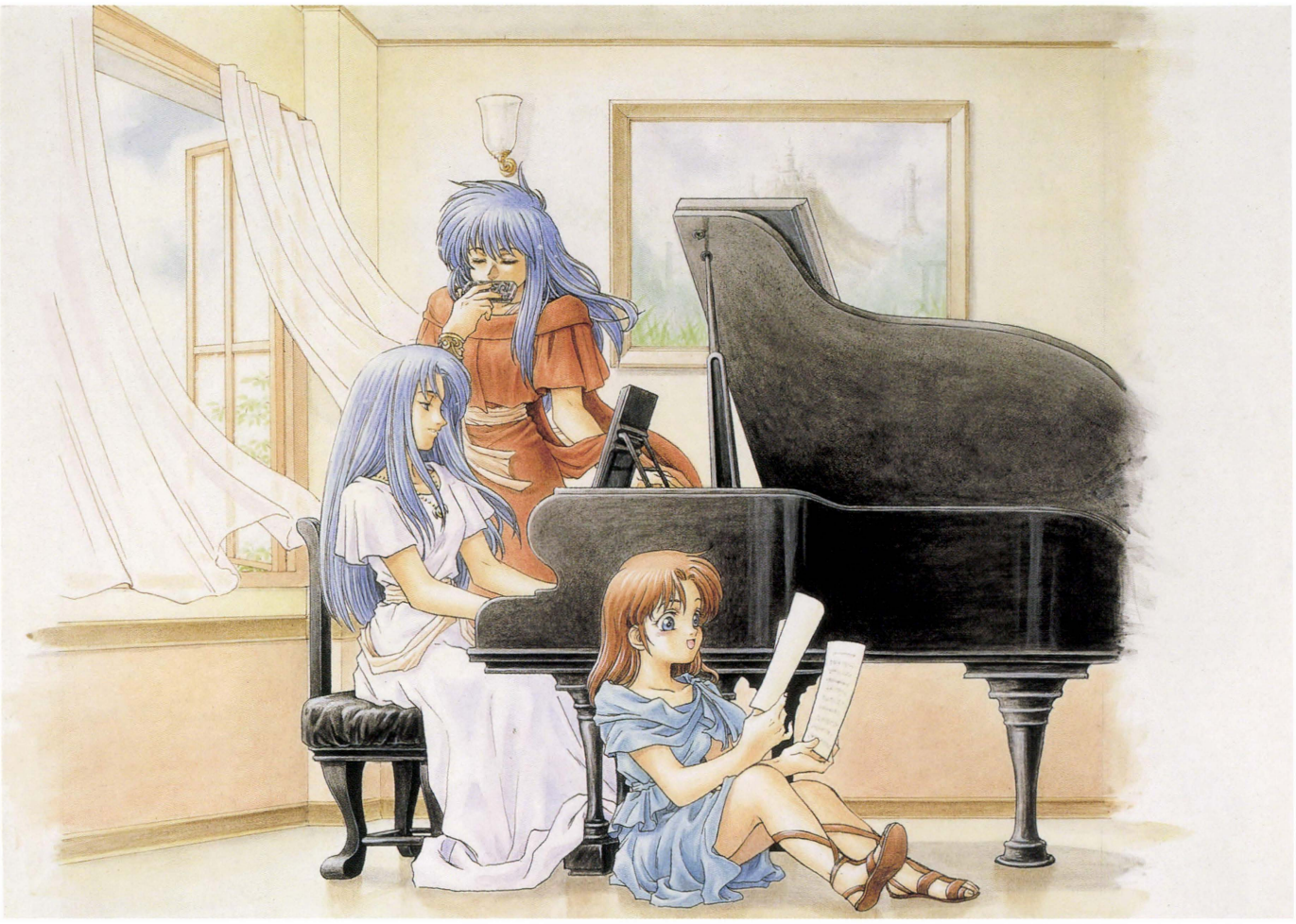


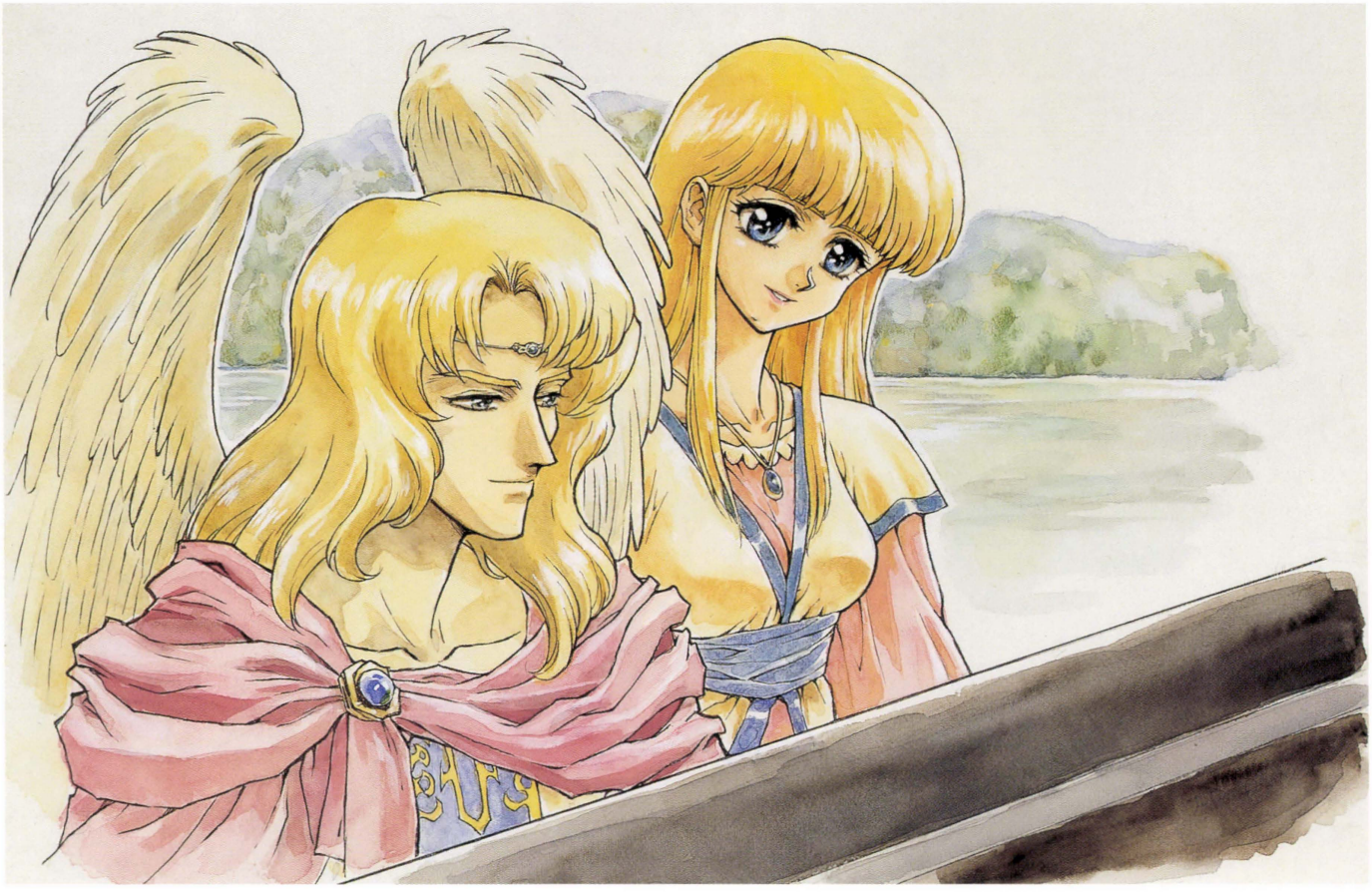




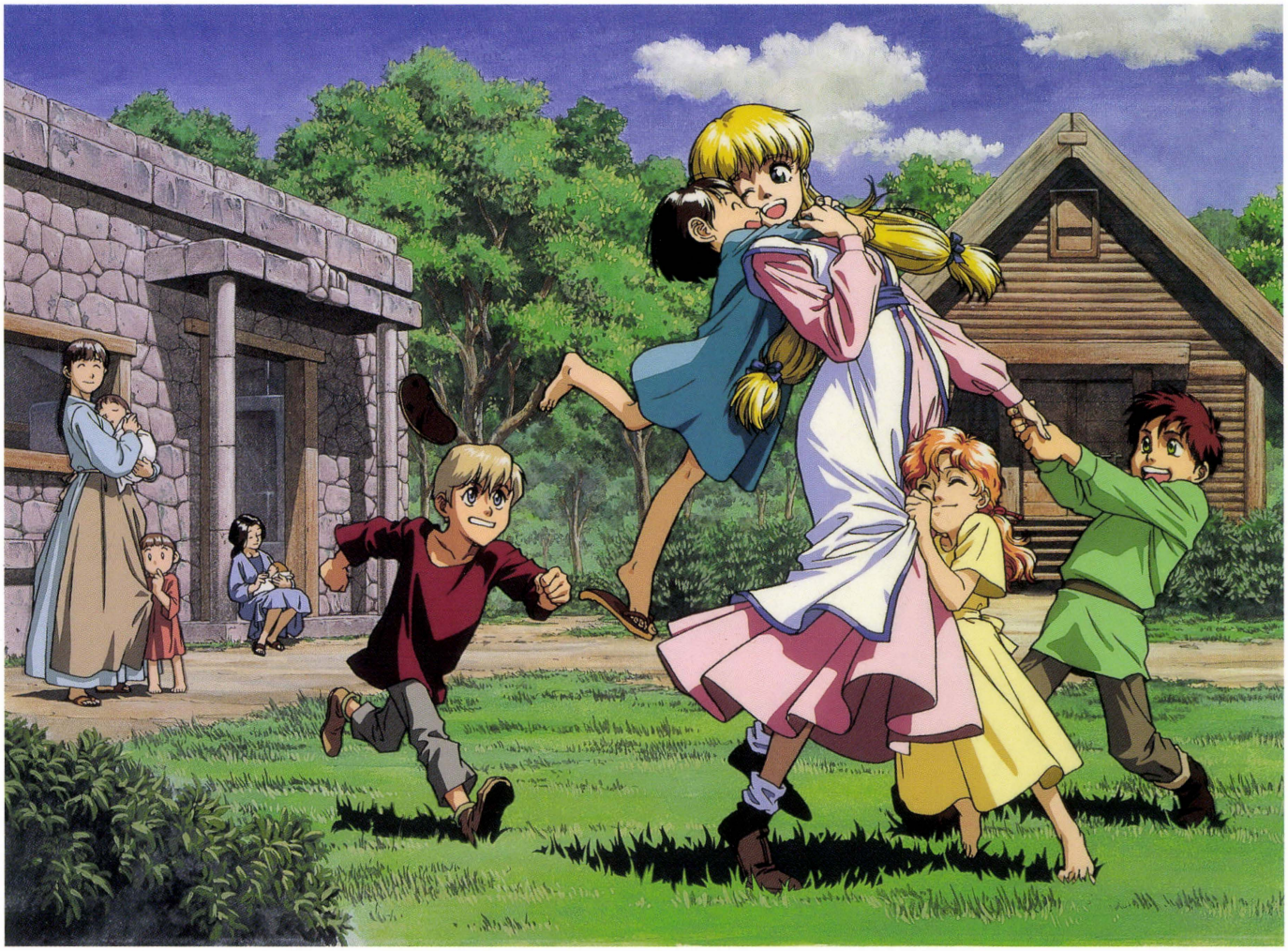
『イースⅡ エターナル』イラストギャラリー

OVA『イース』&ファルコムレーベル

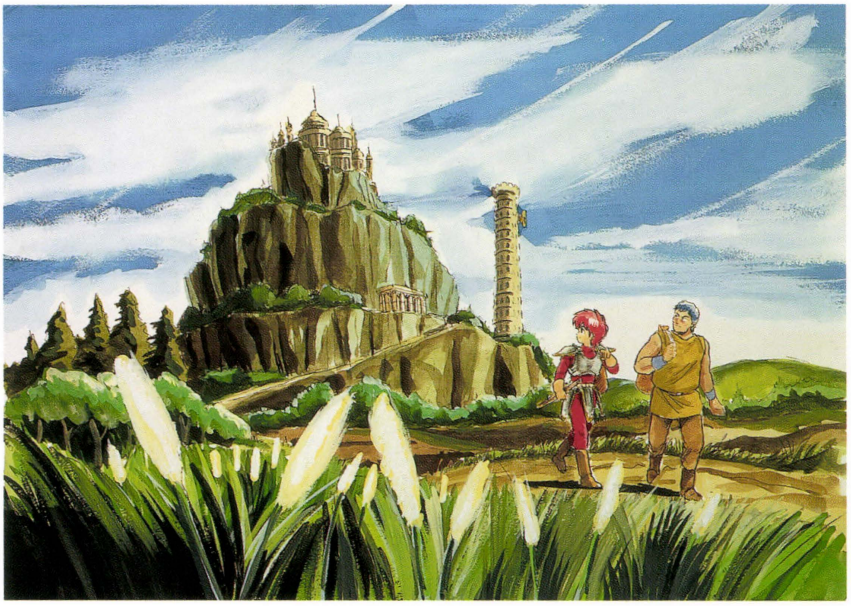


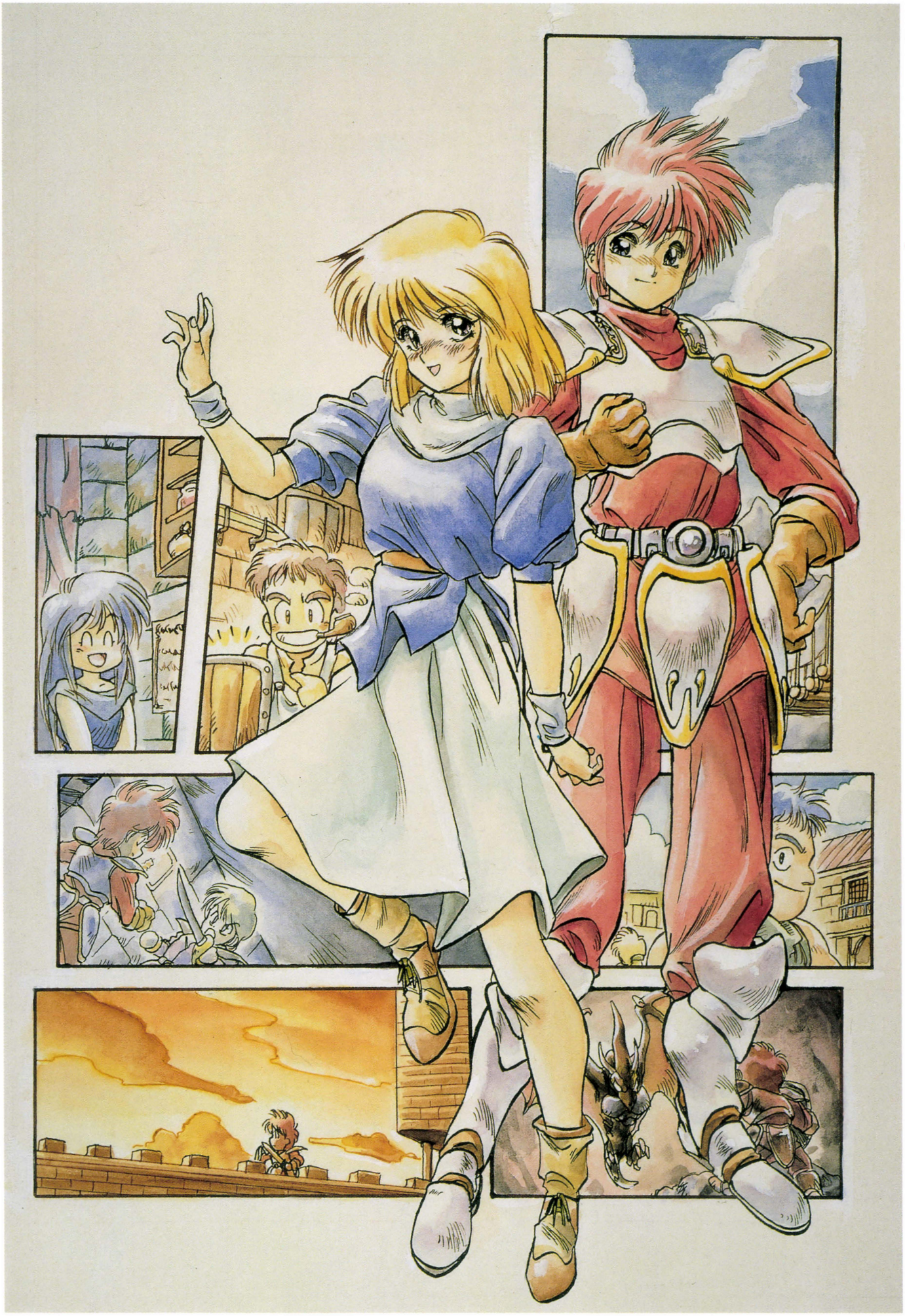


『イースⅣ』イラストギャラリー

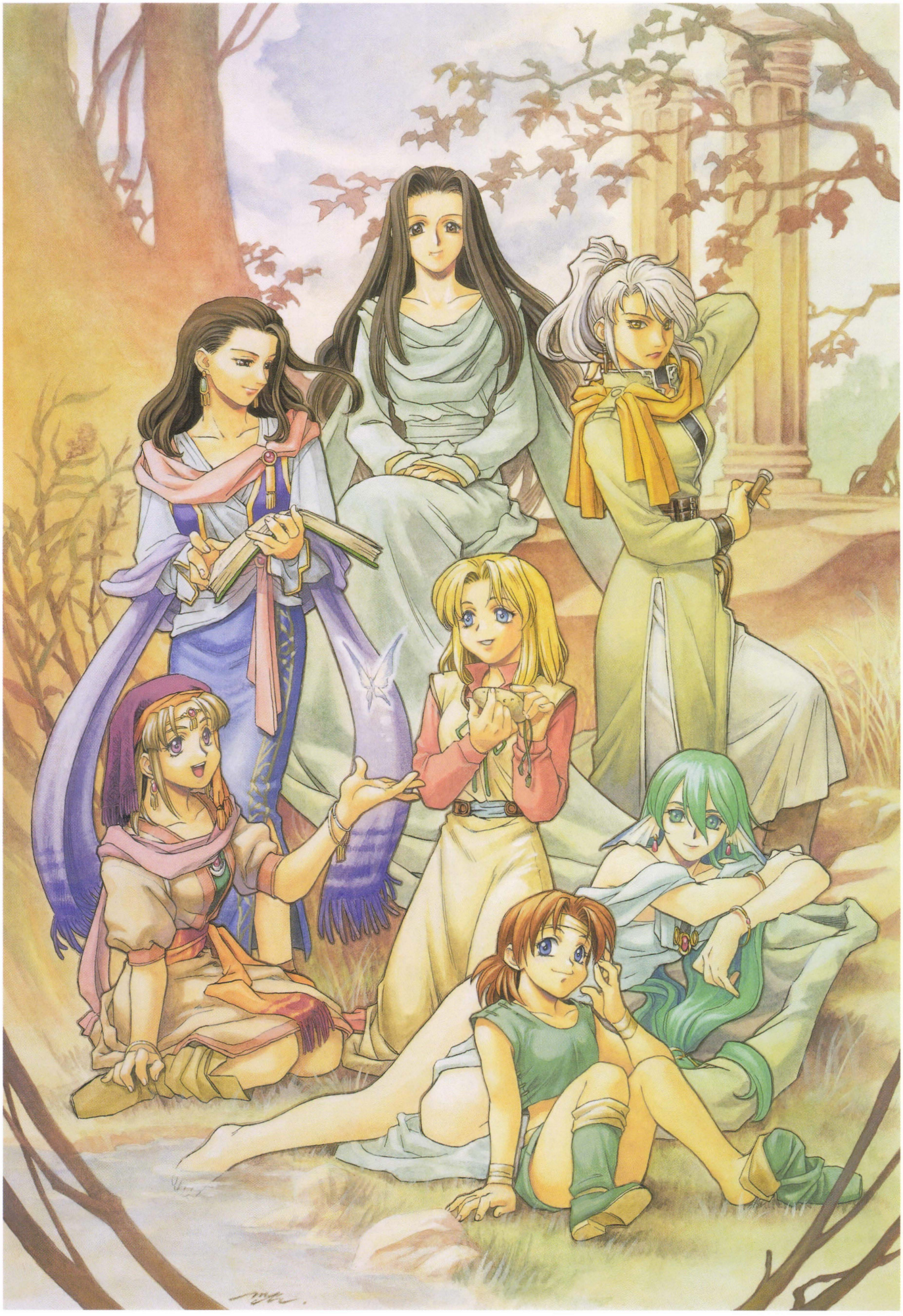


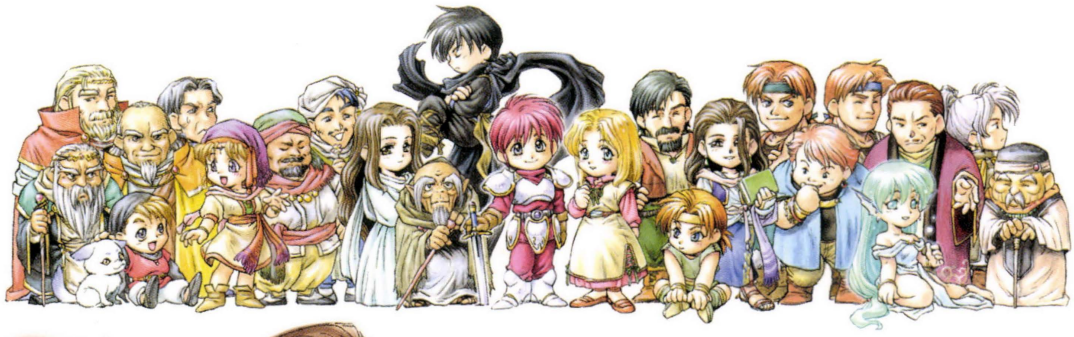
『イースⅢ』イラストギャラリー

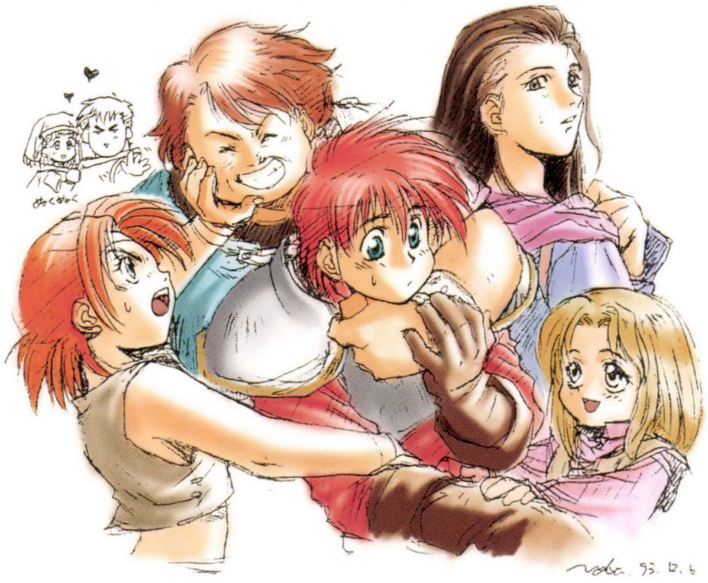


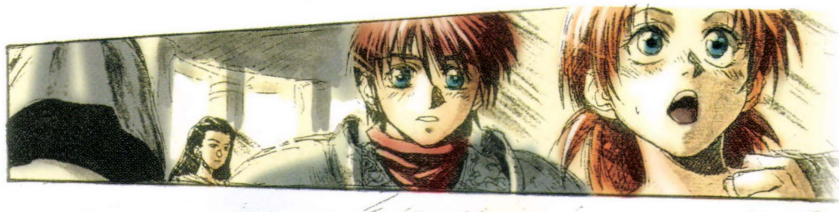


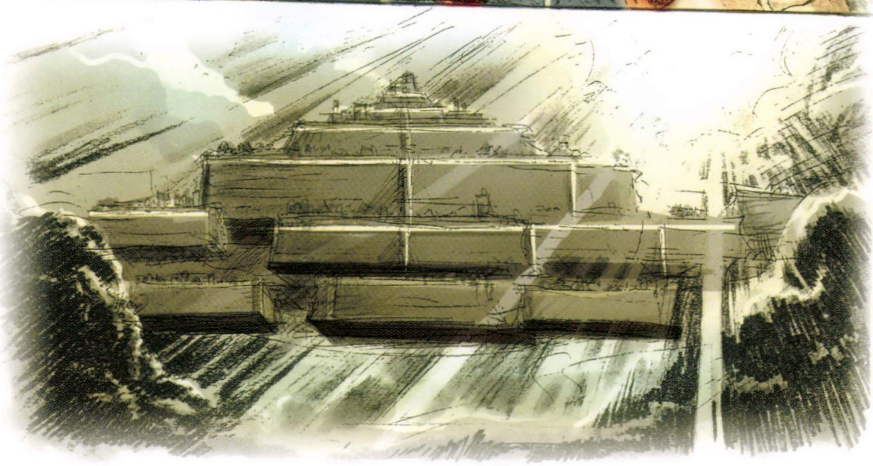
『イースⅤ』イラストギャラリー

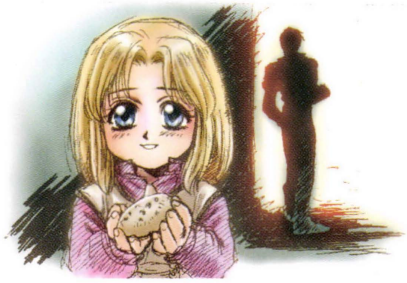


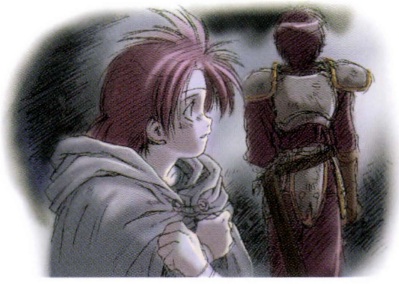


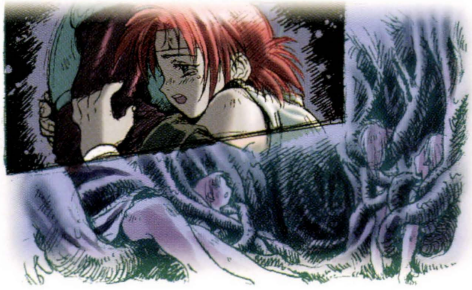


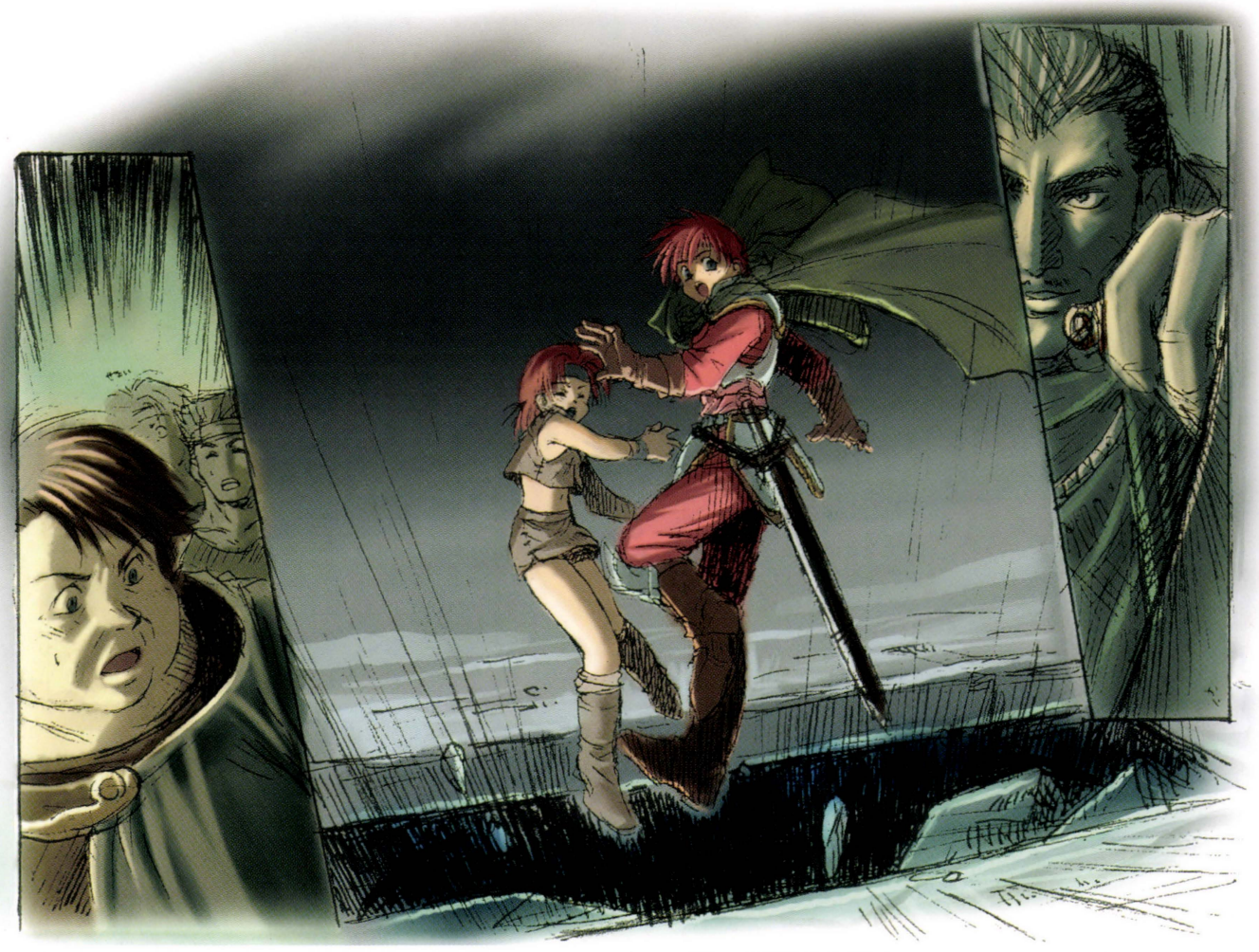


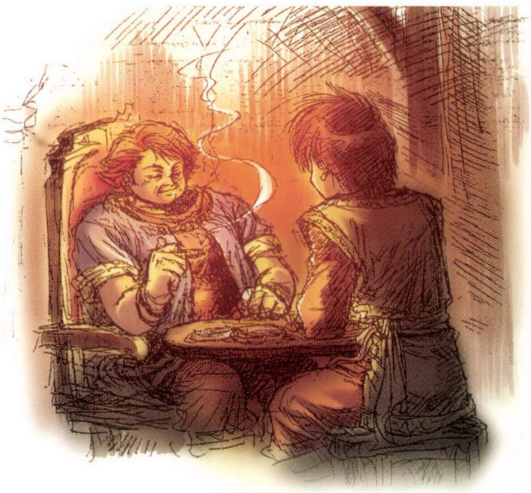


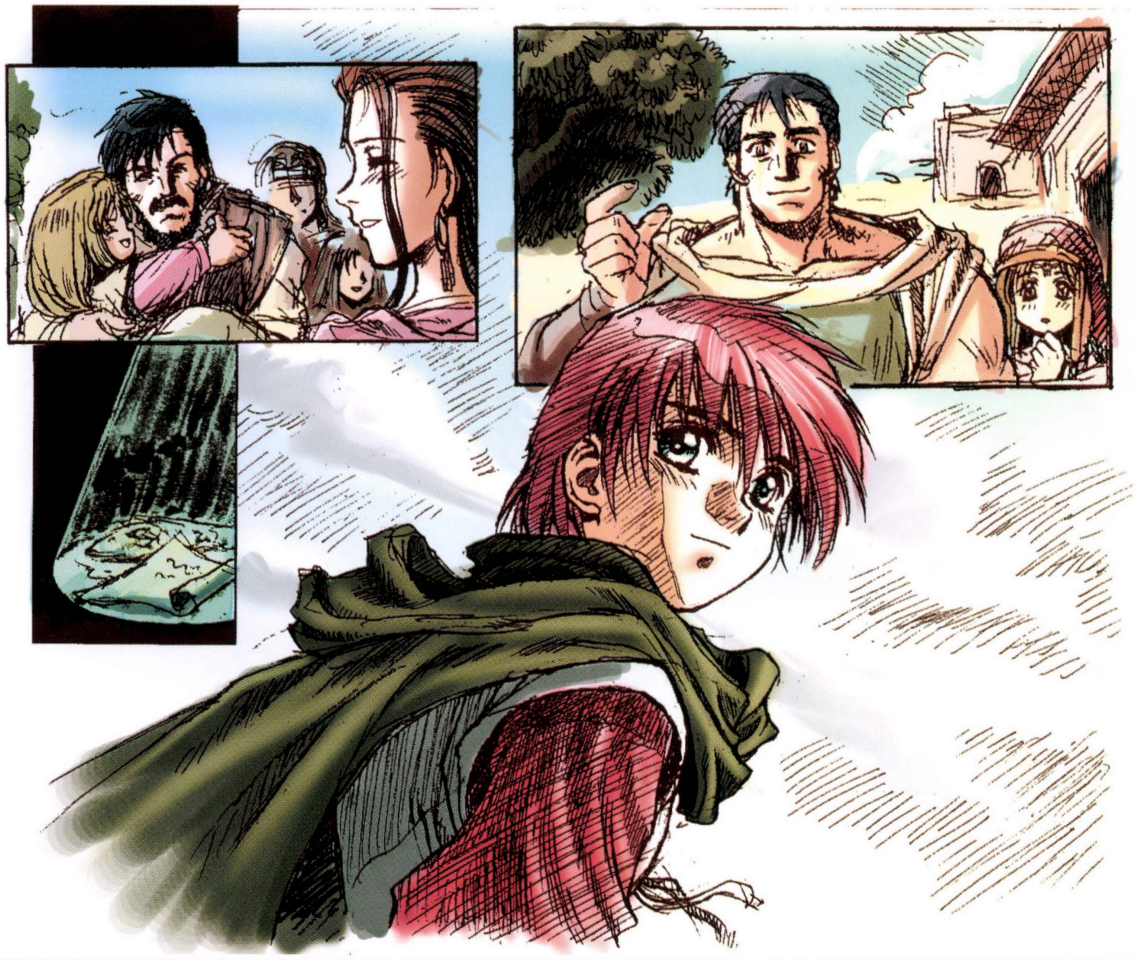










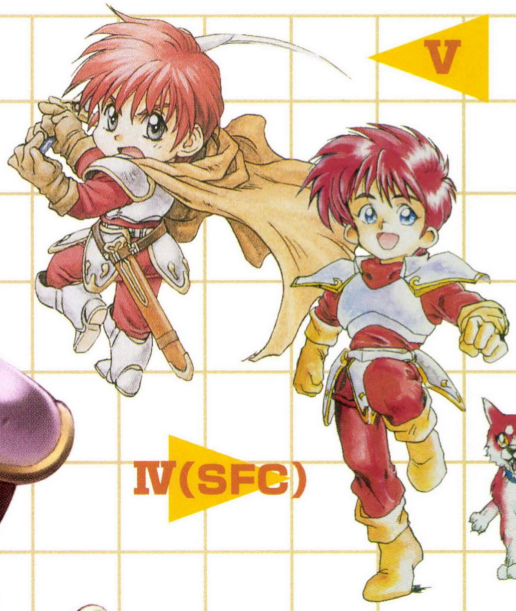


第3章

キャラクターギャラリー

本章でお見せするのは、赤毛の冒険者アドル、そして彼とともに『イース』という物語を紡いできた人々について。シリーズ作それぞれのイラストを掲載してあるので、キャラクターの成長や外見の変化についても楽しんでもらえれば幸いだ。

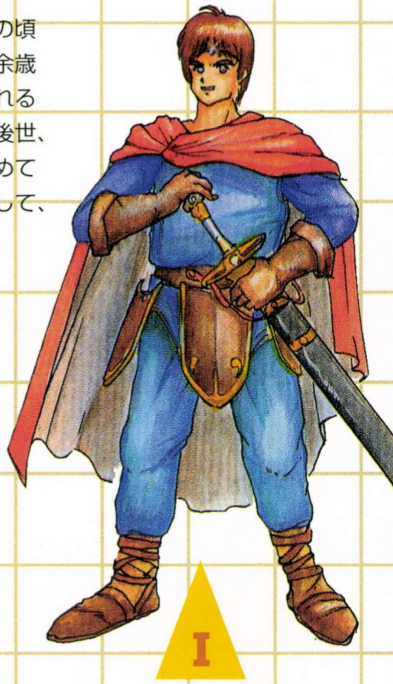
※イラストや写真についた作品名は、そのキャラクターの登場作品ではなく、マニュアルなど、それらのイラストや写真が掲載された作品を示したものです。

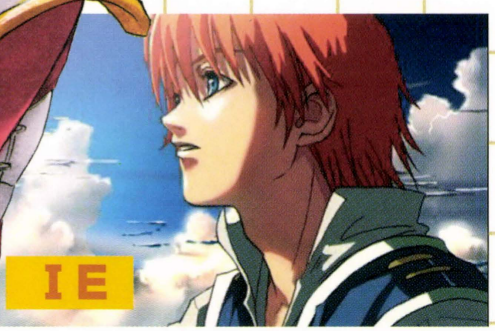


Adol=Christin

アドル＝クリスティン

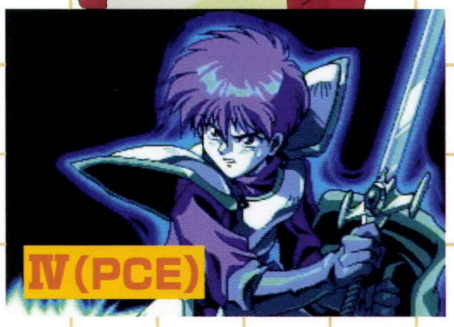
エウロペ地方の小村に生まれ、16歳の頃に世界へ旅立った冒険家。その後、60余歳で北極点の探索中に消息を絶ったとされるまで、100冊以上の冒険手記を残した。後世、この冒険手記が出版された際、彼の初めての冒険である古代王国イースの名を冠して、「イース」と名づけられたという。





II E

IV(SFC)


IV(PCE)

III
V
III
II

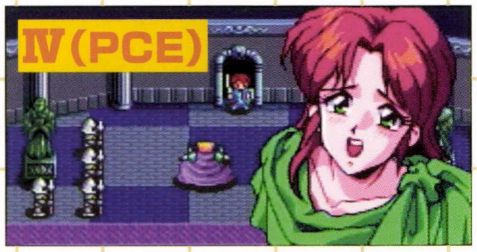
VI

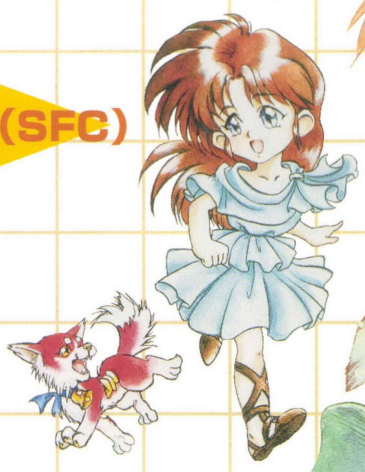
Lilia

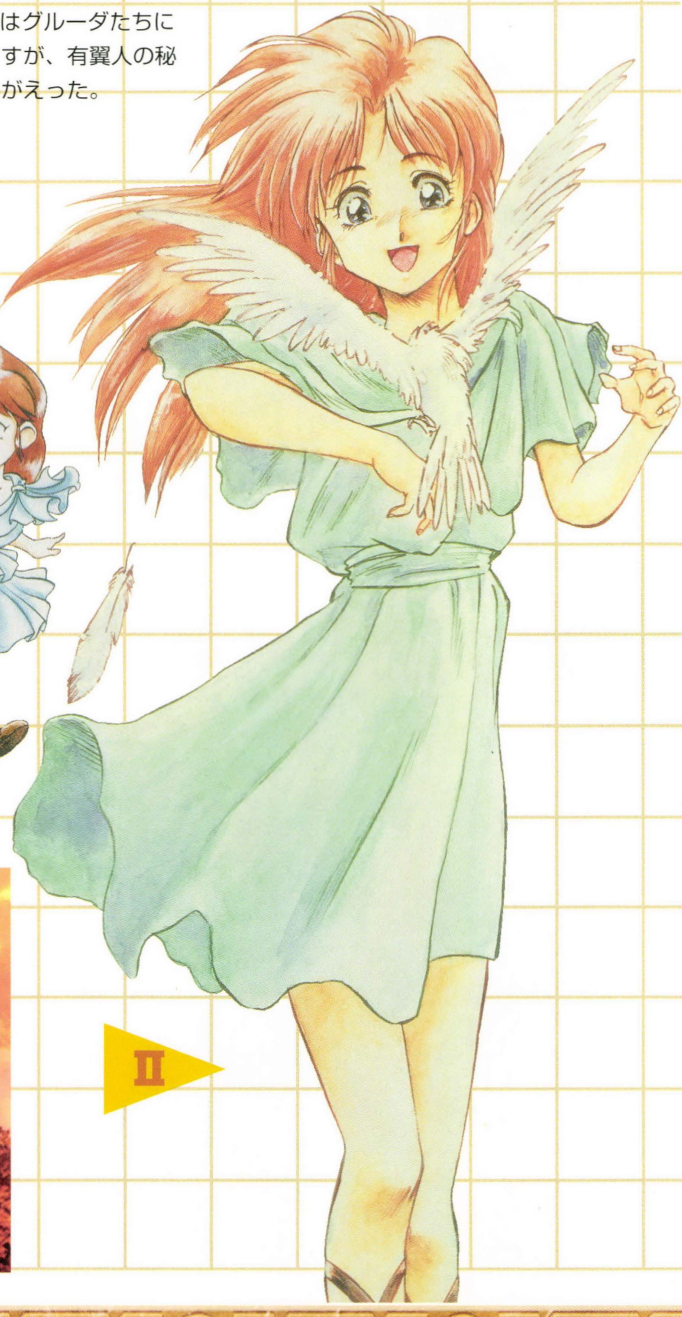
リリア

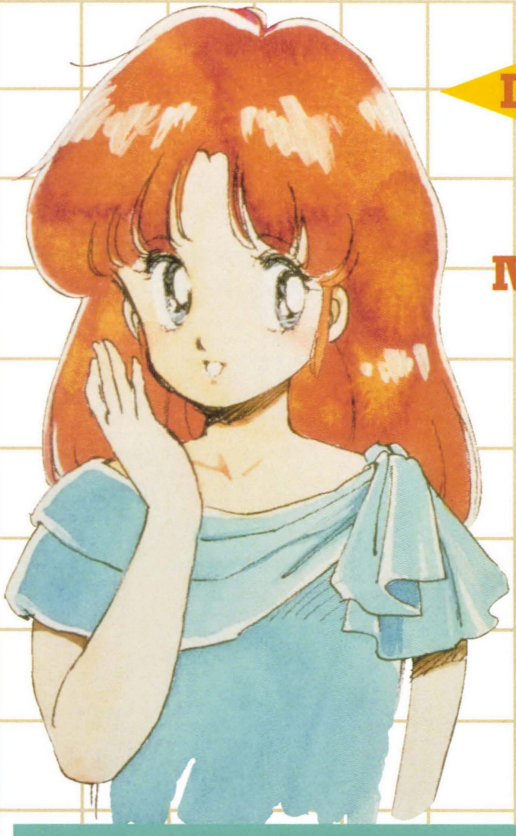
天空に浮かんだイースにある小村ランスに住む少女。傷つき、イースへとたどりついたアドルを介抱したことから、彼の冒険に関わることになる。

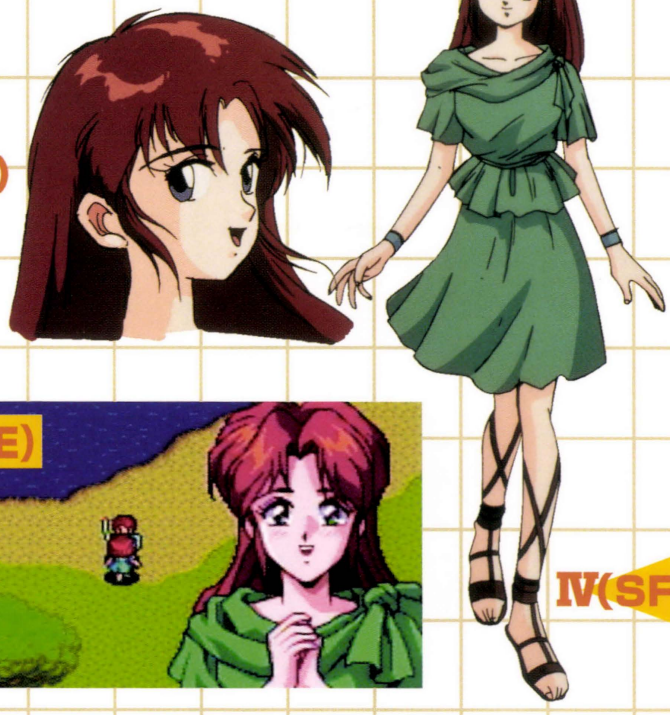
行動力豊かで一見元気そうに見えるが、実は重い病にかかっていた。アドルの活躍で病が完治したのちは、アドルに恋心を抱き、彼のあとを追いかけるようになる。『Ⅳ（SFC）』ではグルーダたちによって命を落とすが、有翼人の秘術によってよみがえった。

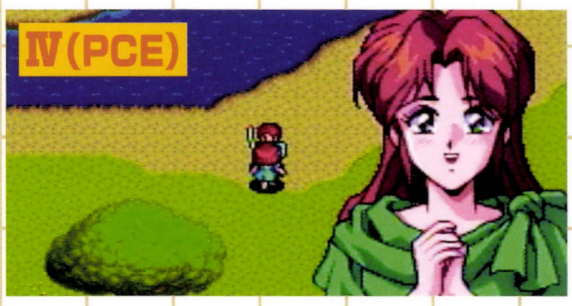


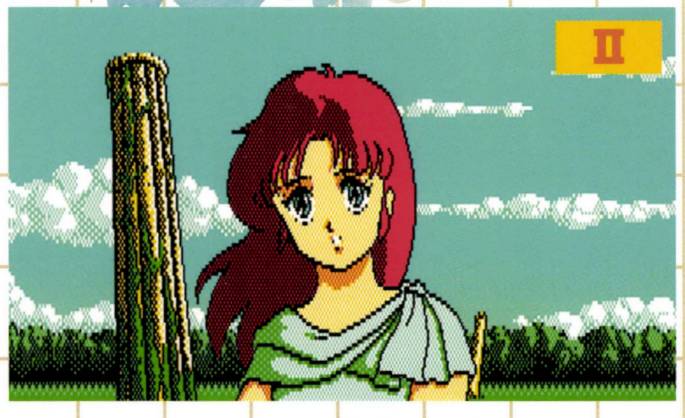





Ⅱ

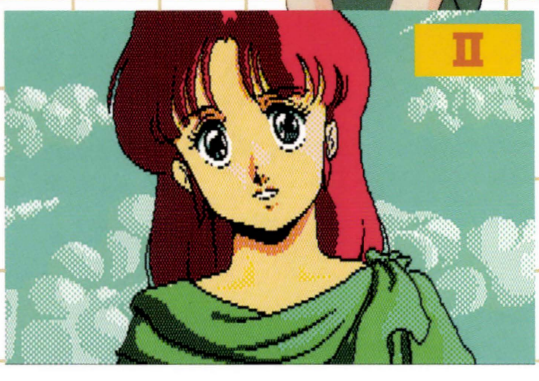

Ⅳ(SFC)
Ⅳ(SFC)

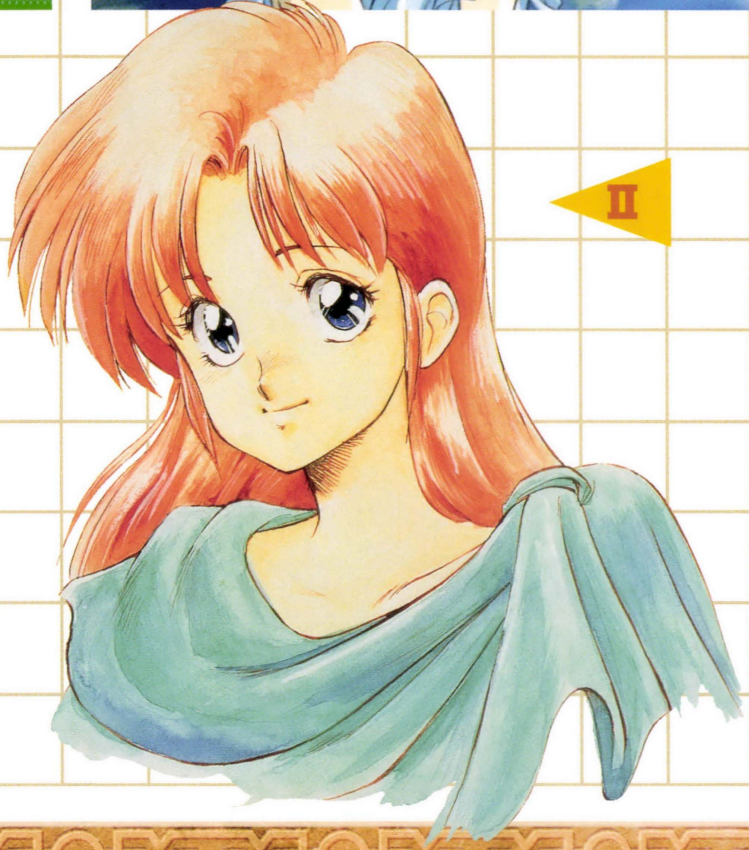

Ⅳ(PCE)


Ⅱ

ⅡE

Ⅳ(SFC)


Ⅱ

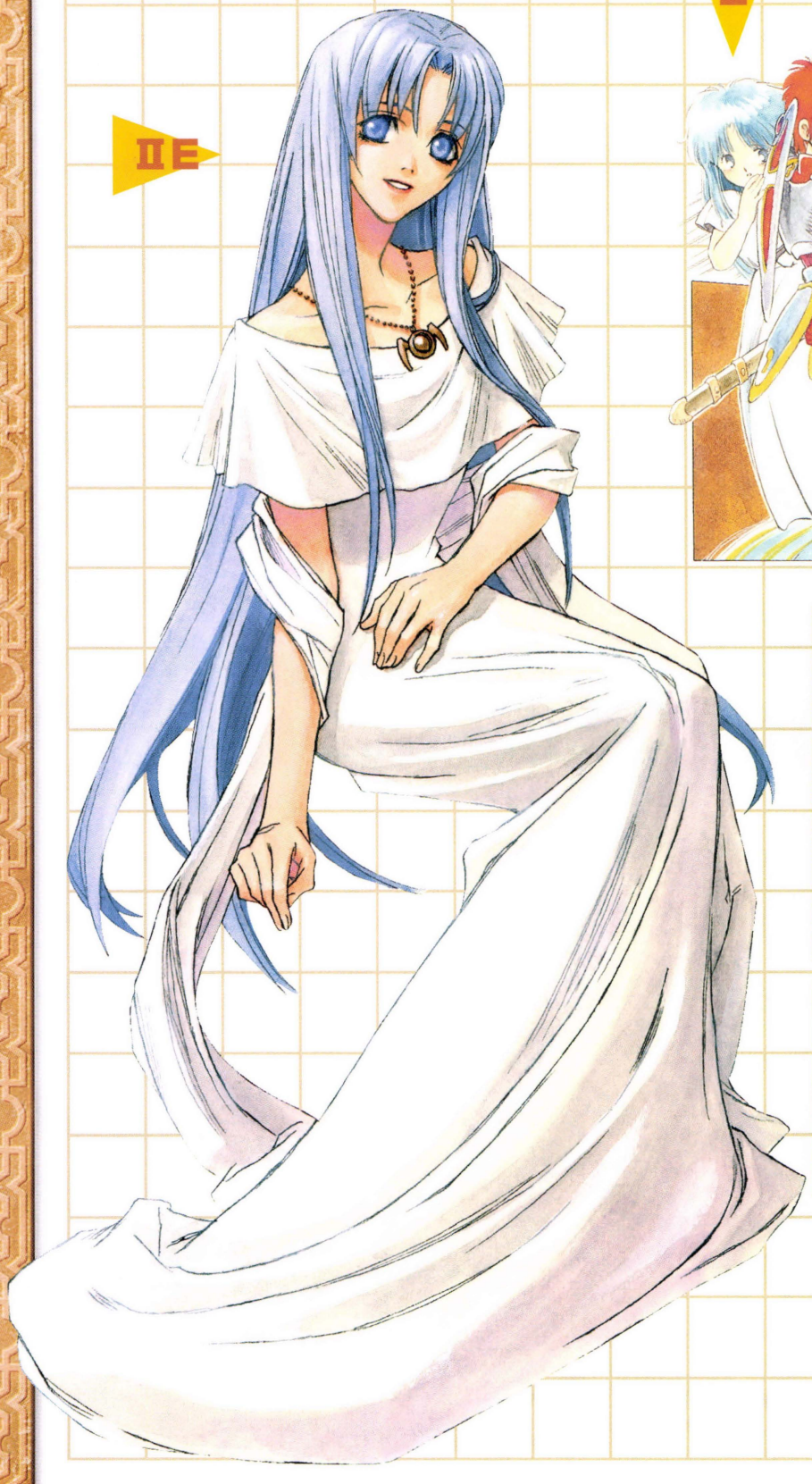

Ⅱ

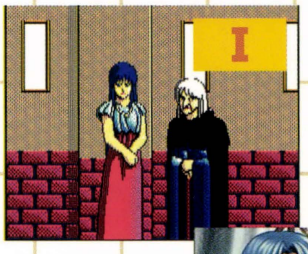
Feena

フィーナ

強大な力を持つ有翼人で、イースに伝わる双子の女神の１人。記憶を失い、サルモン神殿に閉じ込められていたが、アドルによって救出される。アドルに淡い恋心を抱くが、女神としての立場を考え、最後は自らの精神を昇華させ、永遠にイースを見守る道を選んだ。

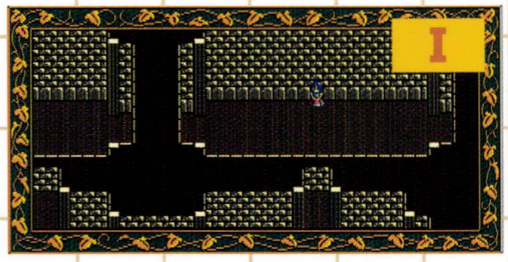
なお、『Ⅳ（PCE）』では、再びエステリアを訪れたアドルに力を貸し、太陽の仮面を制御する月の仮面を彼に託した。





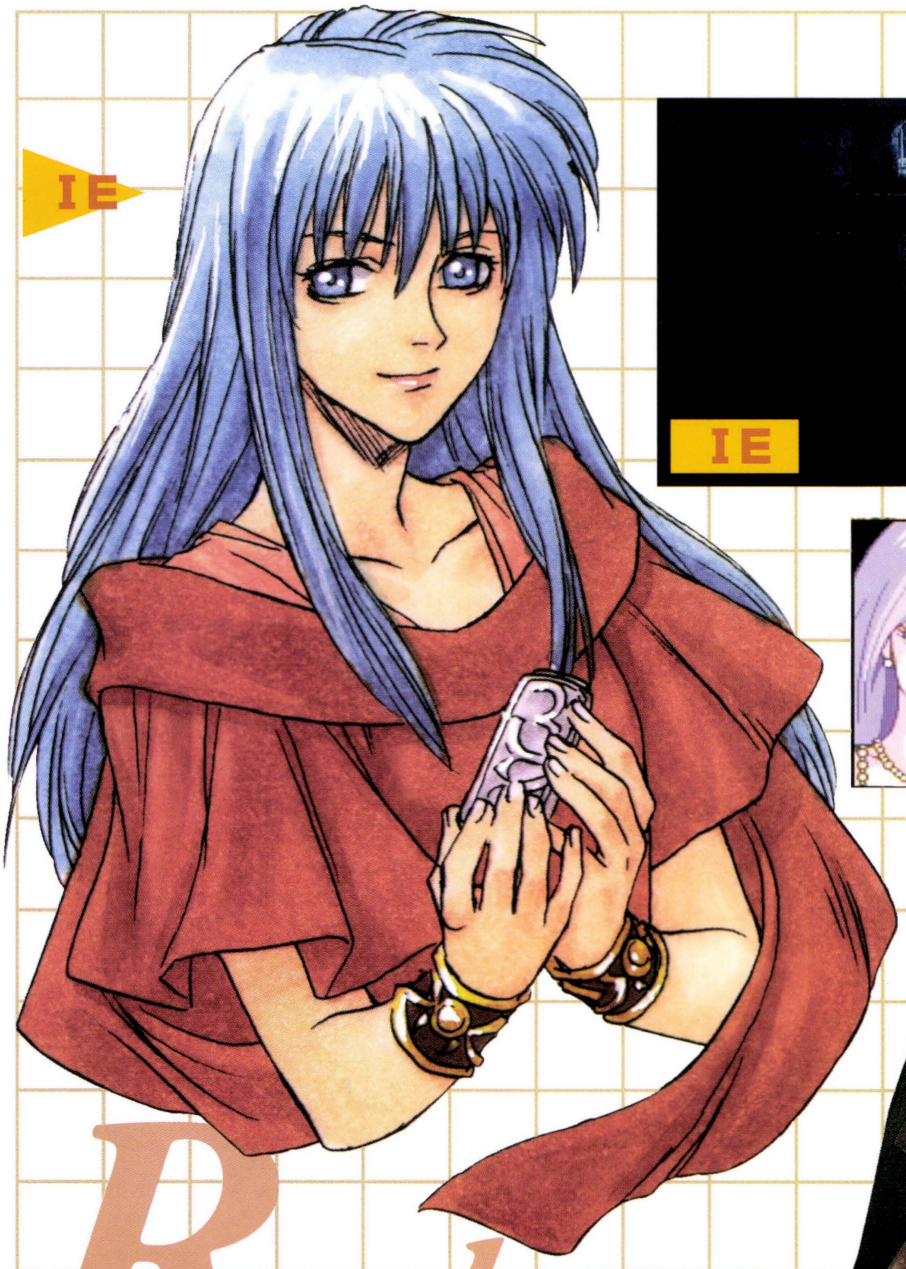
IIE
IE

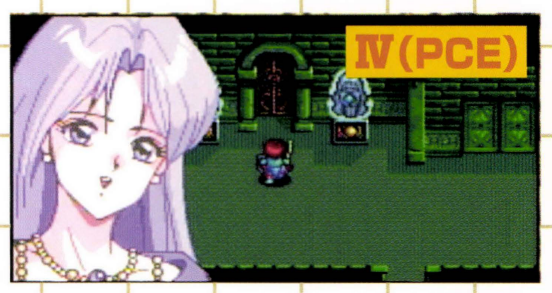
IV(PCE)


I

IE

IIE



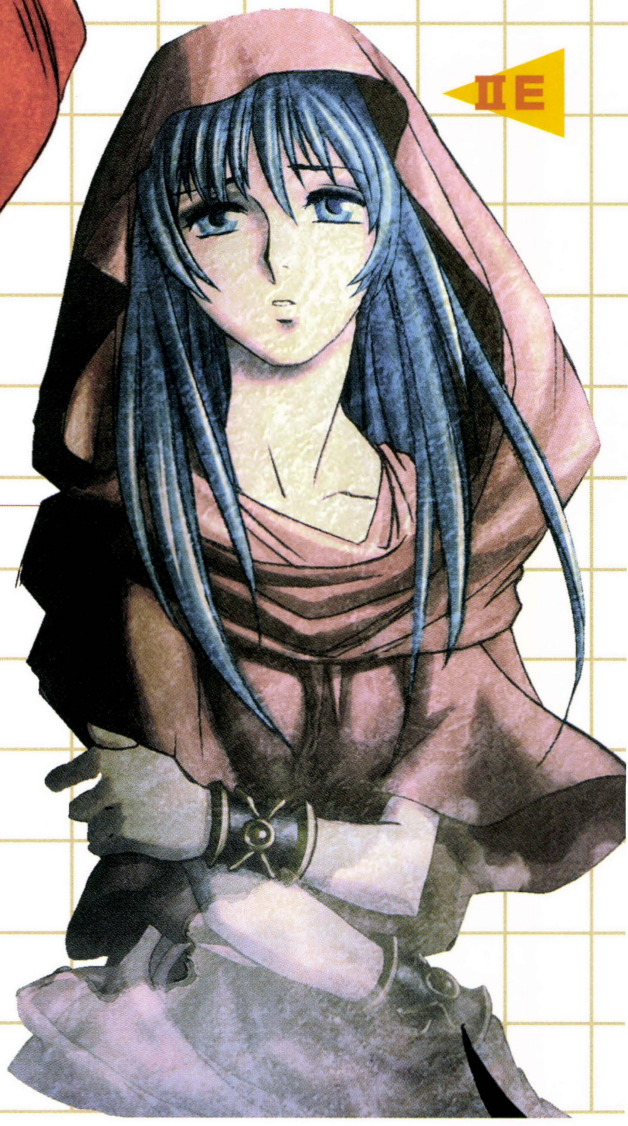


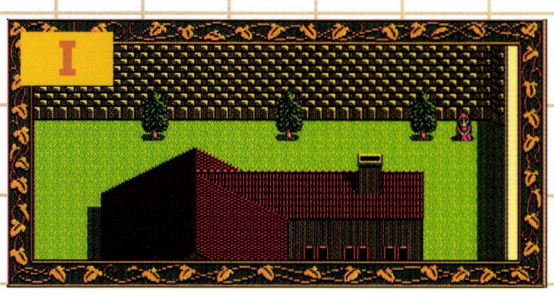
Reah

レア

フィーナと同じく、イースの双子の女神の１人。復活したダームから姿を隠すため、ミネアの町で詩人に扮していた。彼女が愛用する銀のハーモニカには魔をはらう力があり、さまざまな場面でアドルを助けることとなった。

フィーナと比べて、常に落ち着き払った印象を受けるが、ときには手段を選ばぬ大胆さもあわせもつ。アドルにイースの書を読むための重要アイテムを渡すために、あえて魔物に捕まることもあった。

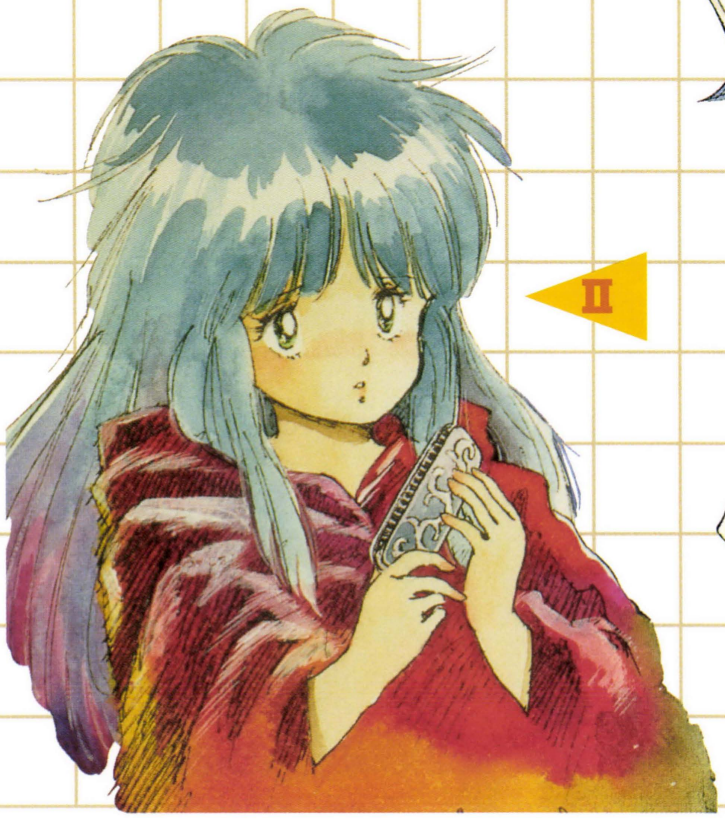




II

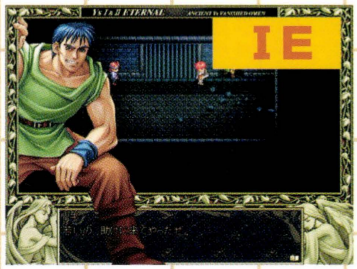
IE

IIE



II

VI



II E

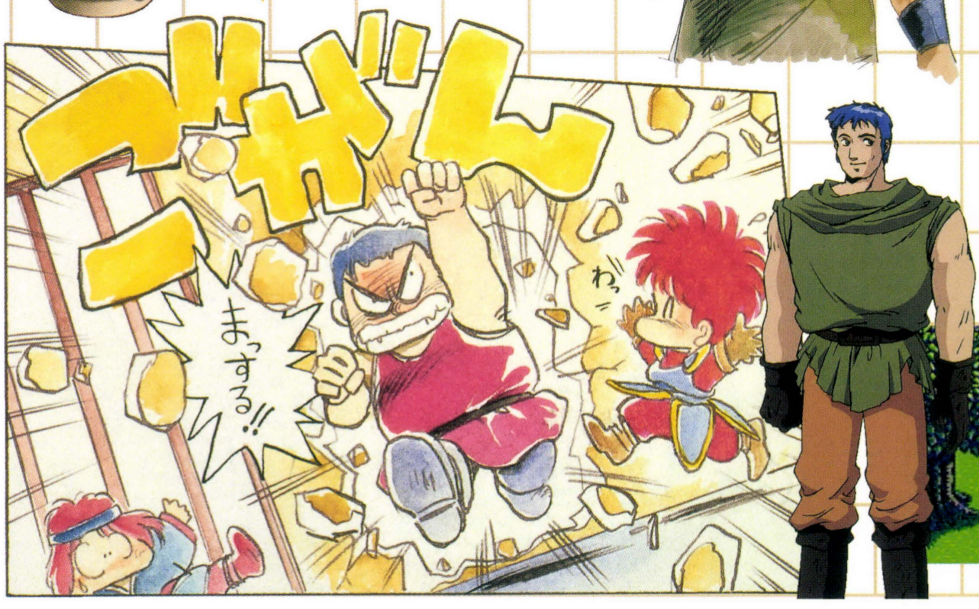
Dogi

ドギ

アドルの親友で、元はゴーバンの部下の盗賊。壁壊しのドギなる異名を持ち、ダームの塔で捕まったアドルを助けて以来、自慢の豪腕でアドルの危機を何度も助けている。
『Ⅲ』の舞台であるフェルガナ地方は彼の出身地で、幼なじみのエレナやチェスターと再会する場面もあった。

III

II

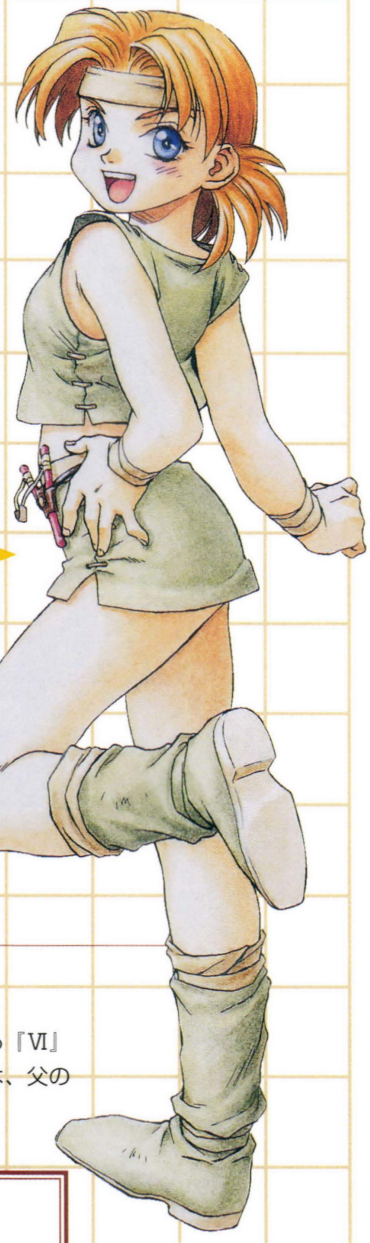


IV(SFC)

III

IV(PCE)

V



V

VI

Terra

テラ

父に海賊ラドック、母に盗賊のアルガを持つ少女。『V』では何度もアドルの邪魔をしたが、最後には和解。その3年後となる『VI』でアドルと再会した際には、父の海賊船に乗っていた。

Alga アルガ

世界を股にかける盗賊家族“イブール一家”の女ボスで、テラの母親。義賊というほどではないが、義理人情に厚く、経験豊富で度胸もある。

『V』ではさまざまな場面でアドルの行く手をはばんだが、のちには娘のテラともども和解をはたし、協力しあう仲となった。

V

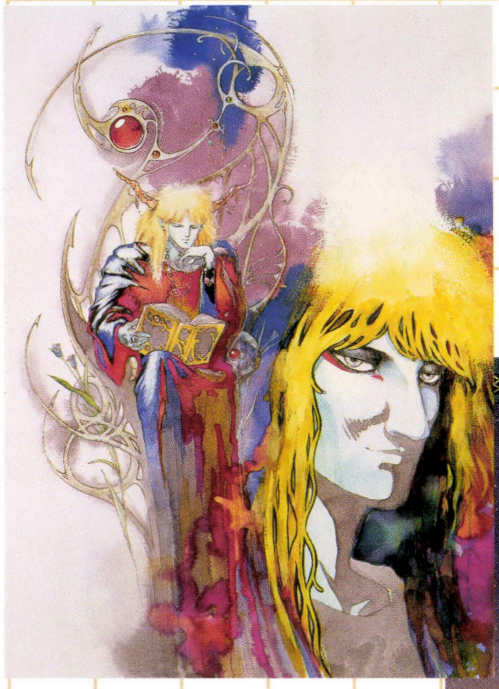
Ladoc ラドック

海賊船トレス＝マリス号の船長で、隻眼のラドックの異名を持つ大海賊。戦闘から交渉、洞察力など、多くの面で優れている。ロムン帝国の船のみを襲うことから、義賊のような風評を得ているとともに、ロムン帝国からは莫大な賞金をかけられている。アルガの別れた夫で、テラの父親。

VI

Dalk=Fukt ダルク＝ファクト

神官ファクトの子孫。魔法の銀への危険性を説いた両親が暴徒によって殺されて以来、消息を絶っていた。
その後、ダームの封印を解くことで魔物となり、強大な力を持つイースの本を集めるために暗躍していた。



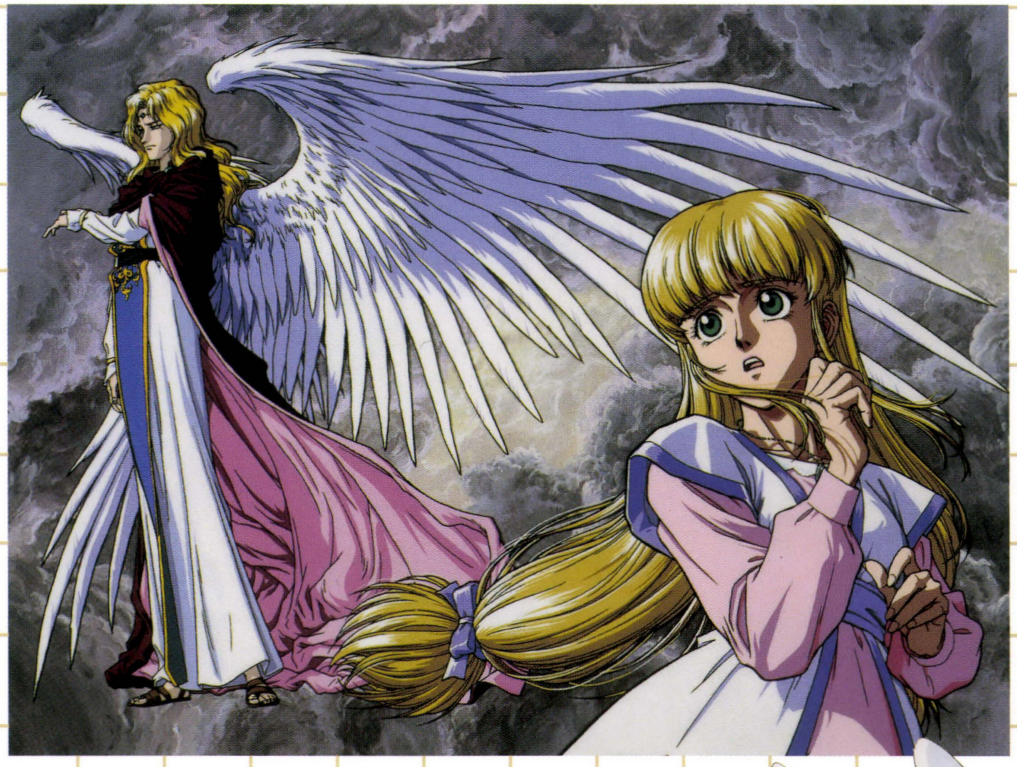
Luther=Gemma ルター＝ジェンマ

神官ジェンマの子孫で、吟遊詩人を生業としている。魔物の出現とともに夢遊病にかかってしまい、妻のアイリスを心配がらせている。
『Ⅰ』や『Ⅱ』では重要アイテムをアドルに託したほか、『Ⅳ（SFC）』では古代文明の伝承を伝えるなど、彼の冒険を助けた。

IE

Raba ラーバ

ダームの塔でアドルに命を助けられた考古学者。その後、カナン島に漂着し、医学の知識をもってレダ族を助けた。
なお、『Ⅳ（PCE）』のみの設定として、サルモンの姓を名乗っている。



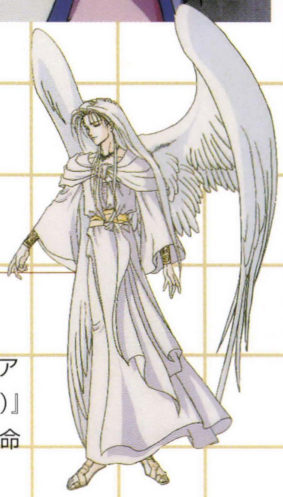
Ⅳ(PCE)

Erdirl

エルディール

有翼人の数少ない生き残り。付近の村人からは神とあがめられていたが、グルーダにそそのかされ、世界支配のための力を欲することに。

『Ⅳ(SFC)』では最終ボスとしてアドルと雌雄を決するが、『Ⅳ(PCE)』では、グルーダの裏切りによって命を落としてしまう。



Ⅳ(SFC)

Ⅳ(SFC)

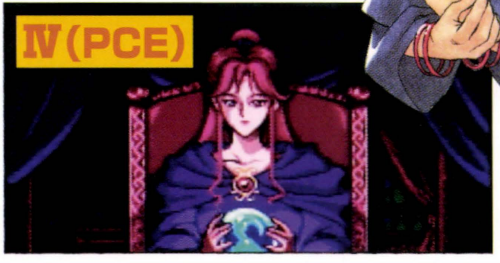
Goban

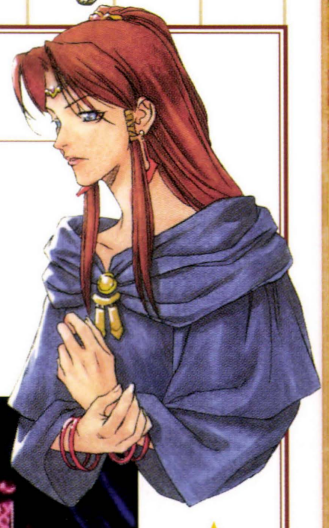
ゴーバン

神官トバの末裔。ジェバの息子で、サラとは従兄弟。かつては盗賊の親分だったが、エステリアが平和になったのちはカタギに戻り、取り引き所を開いた。

Sarah サラ

神官トバの末裔で、ミネアの町に住む占い師。ジェバの姪にあたり、伝承に出てくる「魔」の再来にそなえ、アドルにイースの書の探索を依頼した。パソコン版のシリーズでは物語中に魔の者によって殺害されてしまうが、コンシューマ機のシリーズでは身を隠して難を逃れ、のちにアドルと再会した。





Maria
マリア

ラミアの村に住むサダの婚約者で、神官メサの血を受け継いでいる。サルモン神殿で生贄の儀式にかけられて命を落としたかに見えたが、神官の腕輪に守られ、一命を取りとめる。

心の優しい女性で、戦いが終わったのち、鐘つき堂で生贄にされた人々のために、慰霊碑を設置したという。

IIE

IIE

Goat
ゴート

神官ダビーの末裔である、ラミアの村の門番をしている青年。夢の中に現れた女神からお告げを聞き、アドルにさまざまなアドバイスを与えた。『Ⅳ（SFC）』では、ランスの村への山道を守っている。

IIE

Jebah
ジェバ

ゼピック村に住む老婆で、サラの叔母にあたる。神殿から救出されたフィーナを保護してあげていた。

イースの書を読める数少ない人物で、『Ⅳ（PCE）』でもアドルを助けた。

IE

Talf タルフ

溶岩の村落に住むルバの息子。六神官の１人ハダルの血を引いている、とても元気な少年。ダレスに捕らわれ、バーンドブレスの牢に閉じ込められていたところをアドルに救出された。魔物相手でもものおじせず、ともに幽閉されていたキースとも仲がよかった。

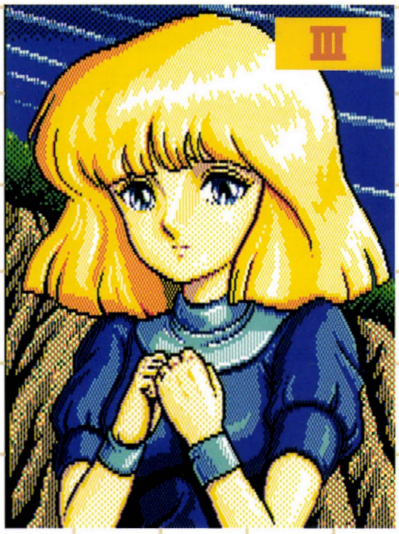
IIE

IIE

IIE

Keith
キース

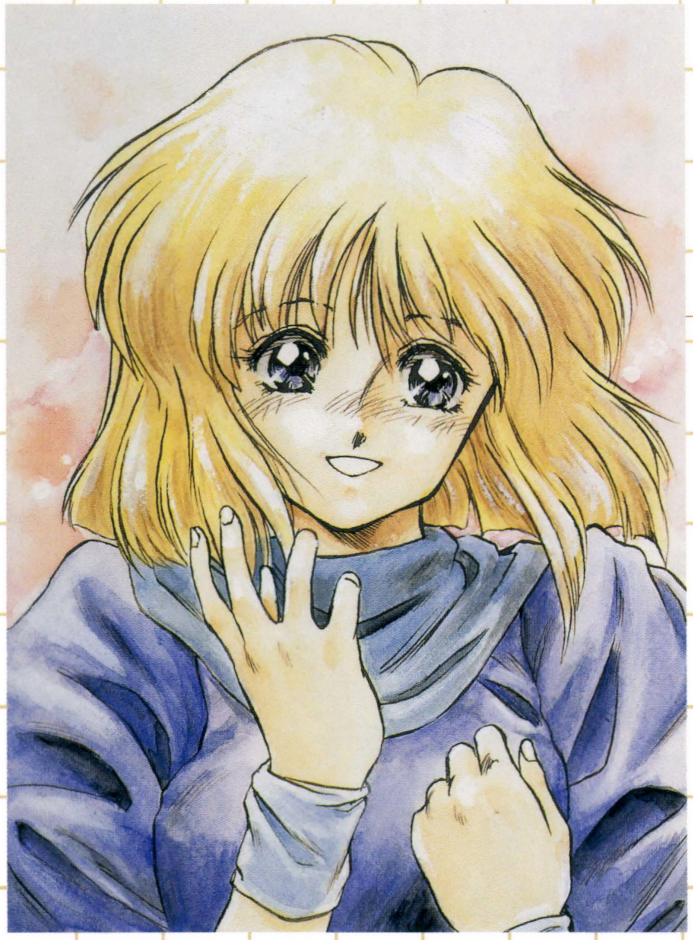
ラミアの村に住んでいた青年で、心を司る神官ファクトの末裔の１人。妹マールを魔物に殺され、キース自身も魔物に変えられてしまい、復讐を考えていた。ダームが倒され、人間の姿に戻るが、『Ⅳ（PCE）』ではガディスによって魔物の血を呼び起こされ、魔物としてアドルと戦う場面もあった。

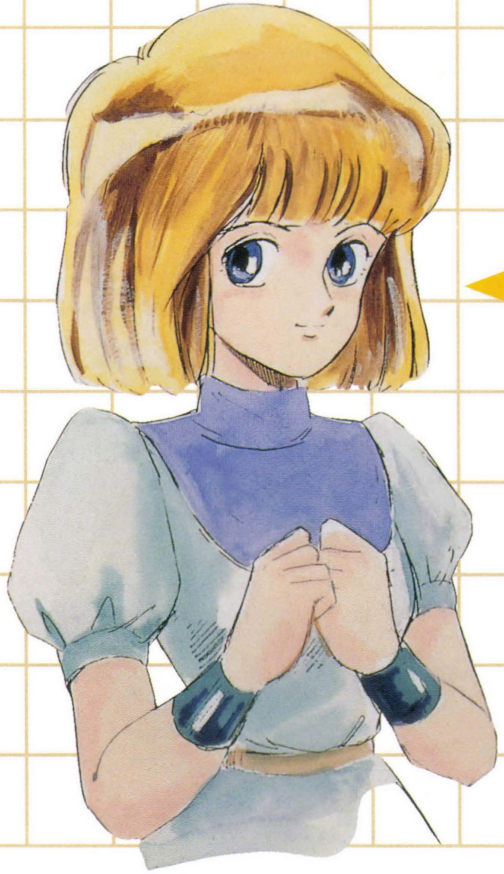


Elena

エレナ

レドモンドの街に住む少女で、ドギの幼なじみ。マクガイアによって、兄のチェスターと暮らしていた生まれ故郷を滅ぼされた過去を持つ。非常に気丈な性格で、アドルを追って遺跡の内部やバレスタイン城までしのび込むこともあった。不意打ちを狙うガーランドを見つけ、ナイフを突きつけてアドルを助けた場面はとくに有名。

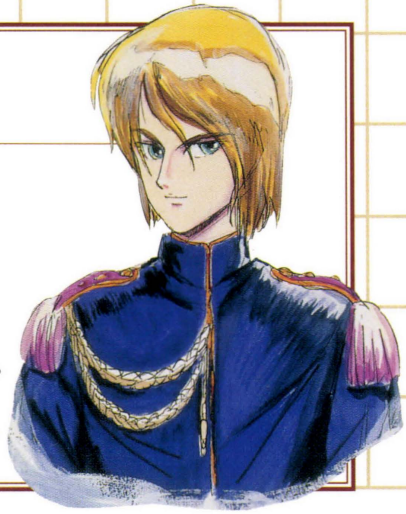




Chester

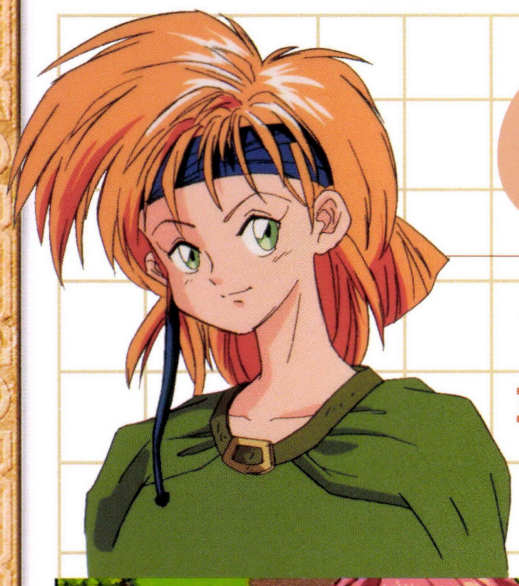
チェスター

エレナの兄で、ドギの幼なじみ。故郷を滅ぼしたマクガイアへ復讐するため、あえて部下となった。ガルバランを封印した勇者の末裔にあたり、最後は自らの命をかけて島を沈没させた。



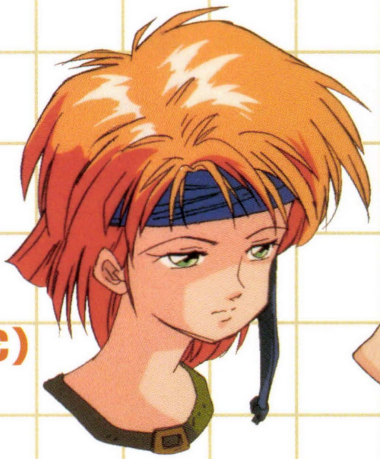
Carna カーナ

活発で男勝りな性格だが、周囲を気づかう優しさもあわせ持った女戦士。『Ⅳ(SFC)』では風の村コモド、『Ⅳ(PCE)』では火の村アリエダと、作品によって住む村は違うが、いずれの場合もロムン帝国や魔物と戦う樹海警備隊の女隊長として、アドルの冒険をサポートした。

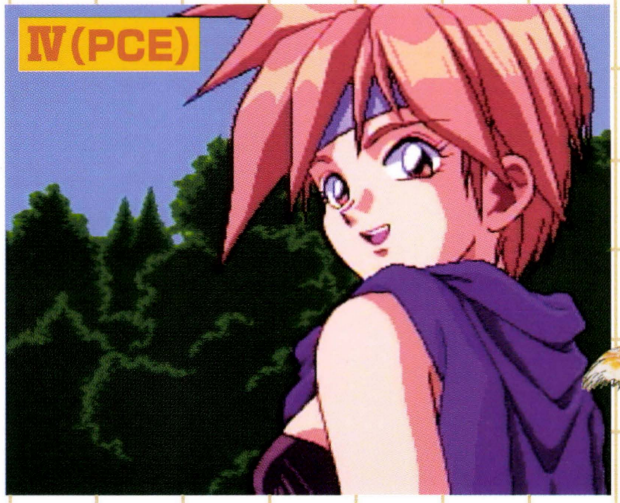


Ⅳ(SFC)

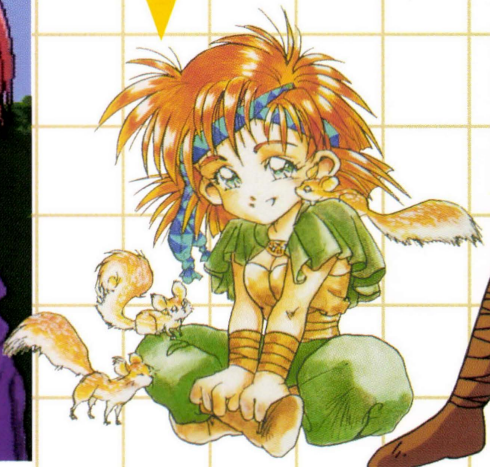
Ⅳ(PCE)



Ⅳ(SFC)



Ⅳ(PCE)



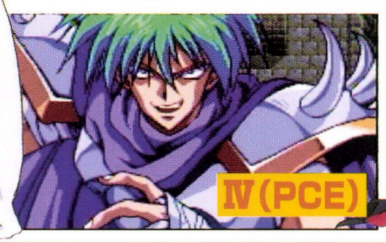
Ⅳ(SFC)

Ⅳ(SFC)

Glurda グルーダ

バミー、ガディスを率いるリーダー的な存在。ロムン帝国やエルディールを利用して、世界支配をたくらんでいた。『Ⅳ(PCE)』では、レオから譲り受けたクレリアソードを使ってエルディールを殺害した。

Ⅳ(SFC)

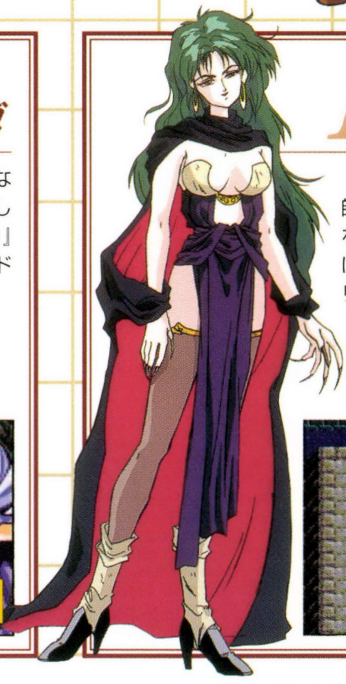


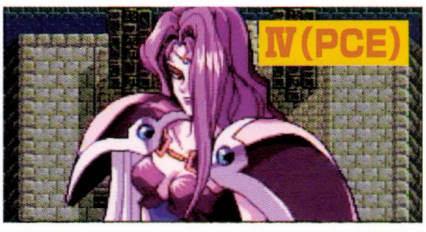
Ⅳ(PCE)

Bamy バミー

グルーダに忠誠を誓う、高飛車な女魔導師。人間や生物などを魔物へと変える魔法を使い、アドルを苦しめた。『Ⅳ(SFC)』では、アドルをだまして3つの瞳を奪い取り、リリアを殺害する冷酷さを見せた。

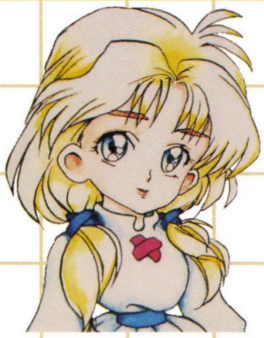
Ⅳ(SFC)



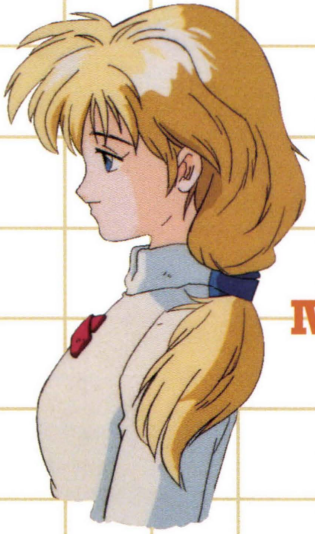


Ⅳ(PCE)

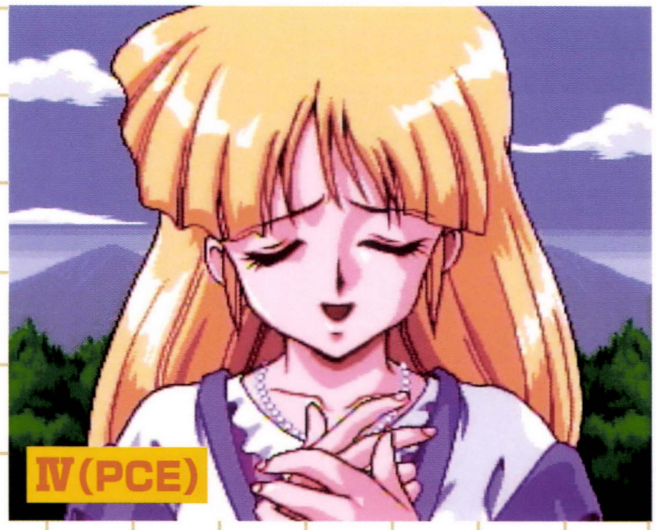
Ⅳ(SFC)



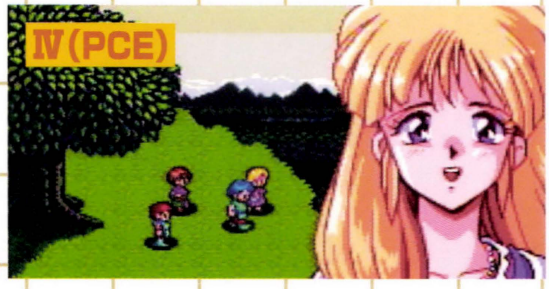
Ⅳ(SFC)



Ⅳ(SFC)

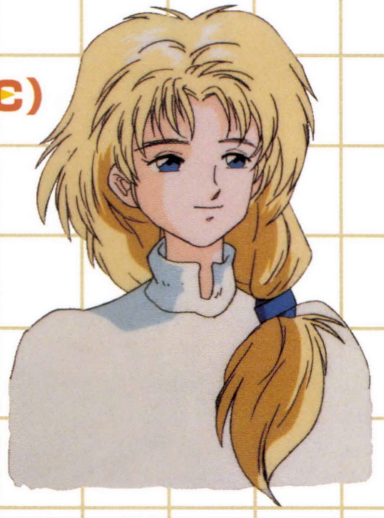


Ⅳ(PCE)



Ⅳ(PCE)

Ⅳ(SFC)



Riza

リーザ

代々、有翼人を世話する家系に生まれ、エルディールへの恋心をもっていた少女。『Ⅳ(SFC)』では、エルディールの変貌を心配して、救いを求める瓶詰めの手紙を海に流し、アドルがセルセタを訪れる機会を作った。また、同作ではガディスに殺され、エルディールに蘇生してもらう場面もあった。

Gaddis ガディス

グルーダの部下の１人で、斧を振り回した攻撃を得意とする。仲間のバミーとはそりが合わず、たびたび口ゲンカをしていた。『Ⅳ(PCE)』では、聖獣ルーに化けてアドルを奇襲した。

Ⅳ(SFC)

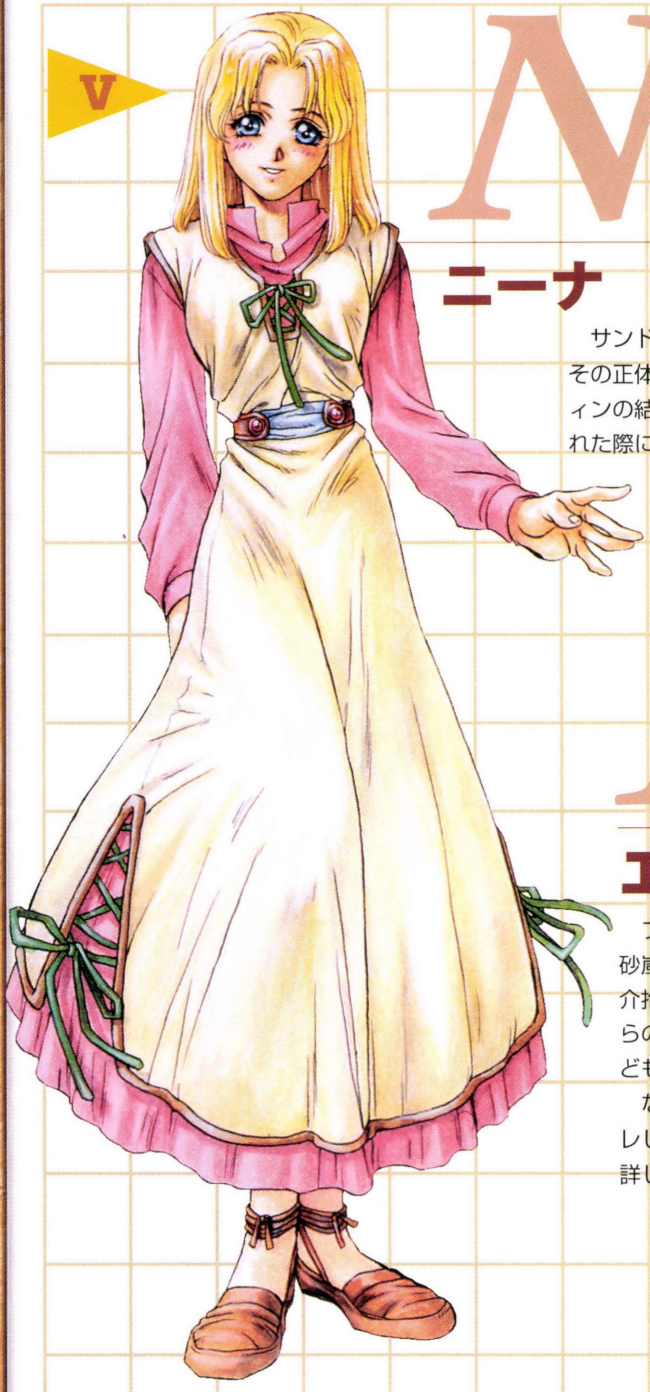
Ⅳ(PCE)

Duren デュレン

ロムン帝国の砦の牢屋でアドルが出会った謎の情報屋。『Ⅳ(PCE)』では、グルーダたちと同じく闇の一族の出身という設定で、卓越したナイフ投げによって、たびたびアドルの危機を救った。

Ⅳ(SFC)

Ⅳ(PCE)

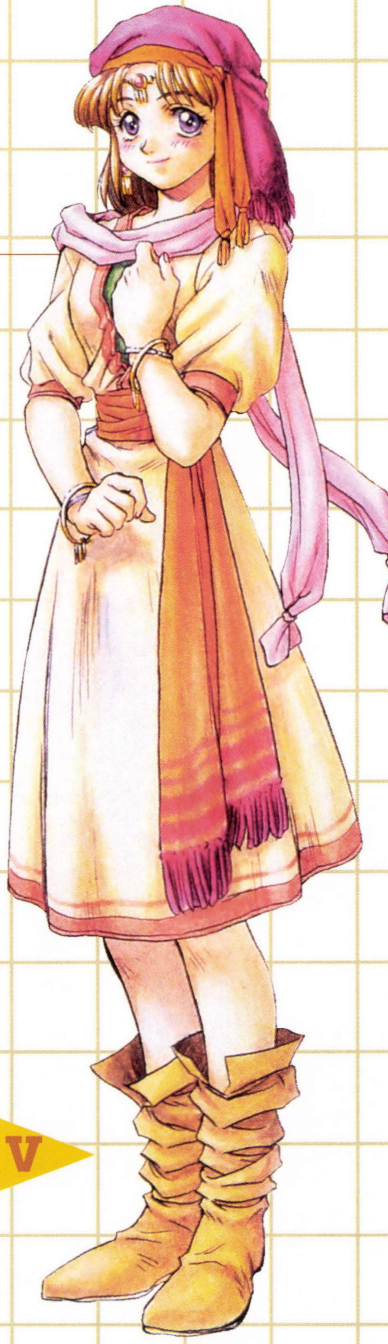


Niena
ニーナ

サンドリアの町で道具屋を営む娘だが、その正体は過去のケフィンの住人。ケフィンの結界を強めるために外界へ派遣された際に記憶を失い、スタンの養女として育てられた。

とてもおとなしい性格だが、養父スタンを探して洞窟を探索する気丈さも見せた。なお、特技はオカリナを吹くこと。

Effey
エフィ



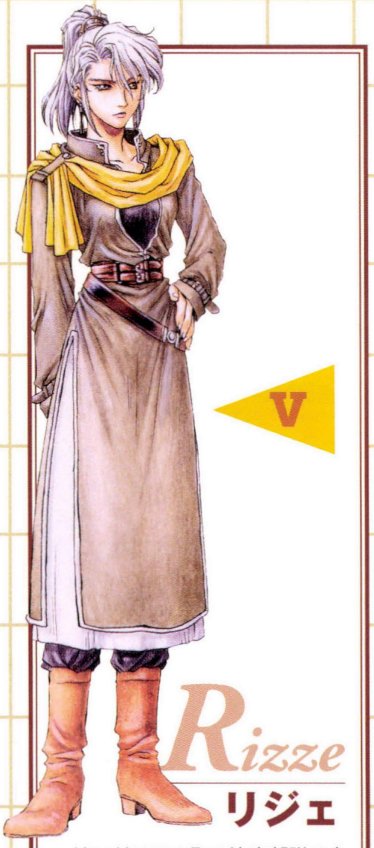
フェルテの町に住む大商人ムハーバの娘。砂嵐によって町に流れ着いたアドルを助け、介抱した。美人で器量よしと、街の人々からの評判もよく、得意料理のクッキーは子どもたちの人気を集めている。

なお、『V』の初期設定ではドギに一目ボレし、最後には恋人関係となる設定だった。詳しくはP.344からの資料にて。

Stein スタン

ニーナの義理の父親で、数々の輝かしい偉業を残している有名な冒険家。正義感が強く、優しさと強さを兼ねそろえた冒険家で、彼にあこがれる子どもたちは多い。

ドーマンの依頼で幻の都ケフィンの調査を進めるうちに、過去のケフィンへと渡ることに。そこでオーウェルともにパルチザンを創始し、リーダーとなった。ズバ抜けた剣技を持ち、敵幹部のアビスを一刀両断して倒す活躍も見せた。



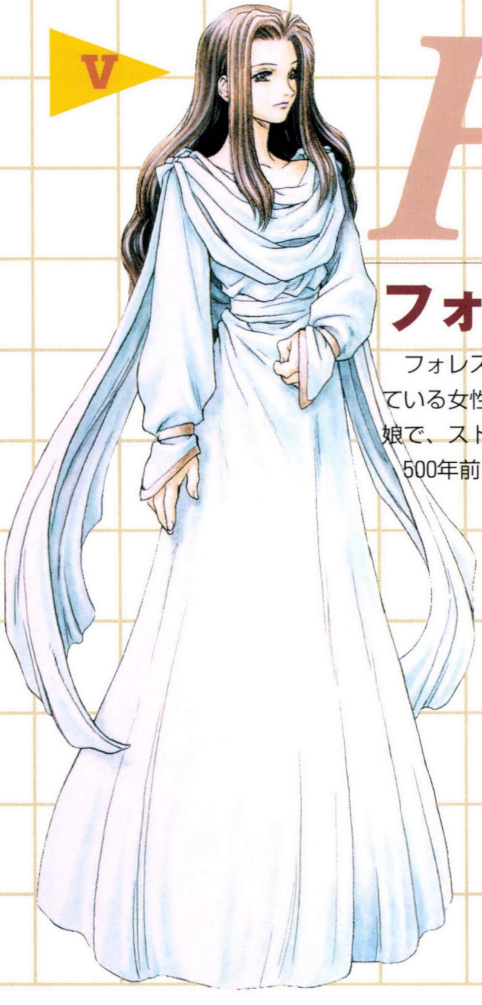
Rizze
リジェ

サンドリアの町の治安部隊の女隊長。その正体は、過去のケフィン王国の王族で、ケフィンの復活を狙って暗躍をしていた。

Storker
ストーカー

契約の腕輪により、永遠の命と強大な魔力を持つ“魔人”となった、古代の魔導師。かつて大魔導師サラバットのもとで修業していた。

フォレスタとは恋人関係で、ともに結晶を守ってきたが、力およばずフォレスタを守りきることができなかった。そのことを悔やみ、魔人となることで500年もの間、腕輪を使いこなせる者を待ち続けていた。



Foresta
フォレスタ

フォレスタ洞窟内で氷漬けとなっている女性。錬金術師オーウェルの娘で、ストーカーとは恋仲だった。

500年前、ケフィン王国の封印をする際にジャビルの手下の妨害にあい、ストーカーを救うために使った魔法の反動によって、氷漬けになってしまっていた。

Massea
マーシャ

ウッド高原の奥地で、ひっそりと暮らしている女性。現在となっては数少ない錬金術師の家系に生まれ、錬金魔法やケフィン王国のことに詳しく、アドルに助言を与えたり、錬金魔法を伝授した。

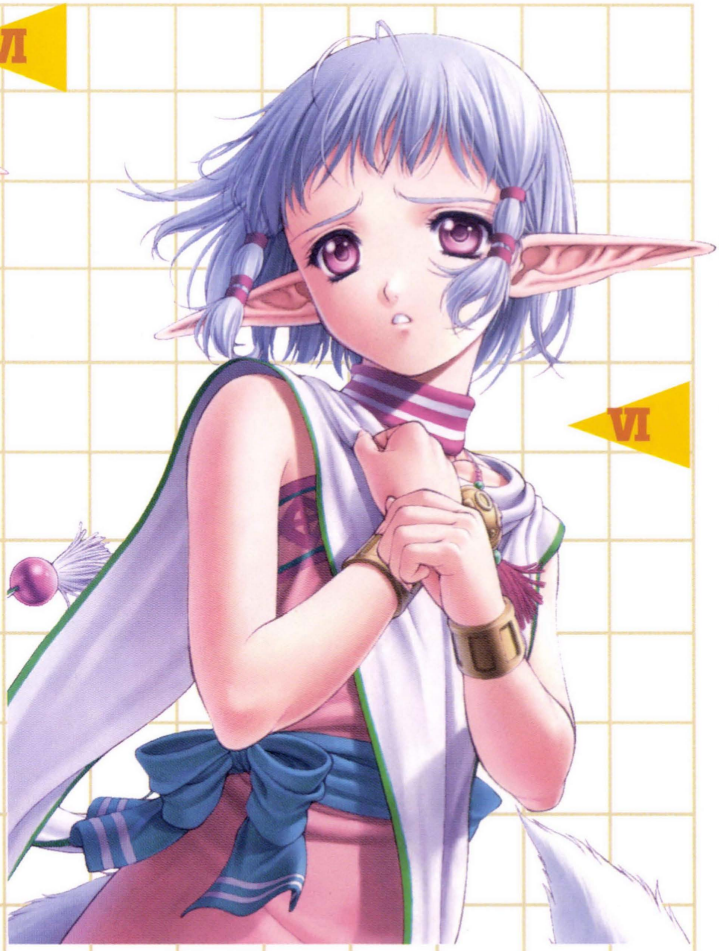
なお、『V』の初期設定では、スタンとは恋仲であるという関係だった。

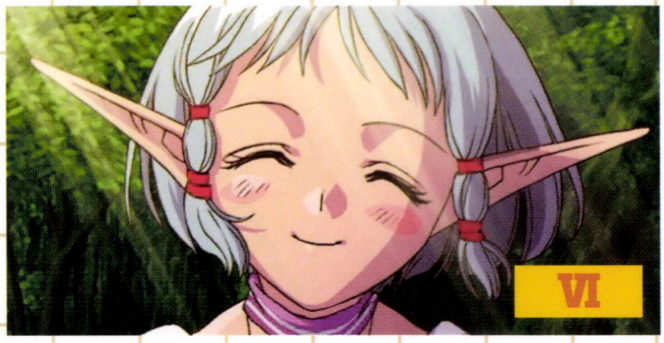
Olba

オルハ

カナン諸島に漂着したアドルを介抱した、長い耳と尾を持つレダ族の巫女。心優しく純朴な性格で、涙もろいところはあるが芯は強い。また、笛と弓矢を得意としている。

有翼人アルマから力を授かった巫女の末裔なので、笛を吹くことで龍を操り、アドルをナピシュテムの匣の中枢部へと導いた。





Isha

イーシャ

オルハの妹で、姉同様、レダ族には珍しい白い肌を持つ。未来を予見できるなど、潜在的な力はオルハを上回るが、制御ができずに悩んでいる。

人見知りが激しく、最初はアドルを避け続けていたが、悪い未来を変えていくアドルの行動力にひかれ、心を許していった。

Ernst

エルンスト

ガッシュの実の兄で、ロムン艦隊の副官としてカナン諸島に上陸する。

かつてナピシュテムの匣を襲おうとした古代の人間の末裔で、黒鍵アルマリオンを使いこなす。また、古代の知識にも通じ、3人の妖精型のホムンクルスを造り、使役していた。

祖先の犯した過ちの償い、そして自らが強大な力をえるためにナピシュテムの匣を目指し、漆黒の翼をえた。

Jue ユエ

エルンストが黒鍵アルマリオンから造り出した、3人の人造妖精のうちの1人。小悪魔的な性格の持ち主で、炎の力を秘めている。

Sera セラ

エルンストが造った人造妖精の1人。非常に好戦的な性格で、雷の力を秘めている。

ユエたち同様、ゼーメの神鏡を使って封印されていた魔物を復活させ、アドルの前に立ちふさがった。

Xisa キサ

3人の人造妖精の1人で、回復魔法に似た水の力を秘めている。おっとりした口調ながらも、邪魔をする相手への容赦はない。緑水洞の奥地で、復活させた魔物とともにアドルを襲った。

Ur ウル

オードの息子で、オルハたちの従兄弟でもあるレダ族の少年。広い世界にあこがれている好奇心旺盛な性格で、魔物に襲われた際にアドルに救われた。かつて風土病にかかった際にラーバに助けられ、彼に弟子入りしている。

VI

Ord オード

レダ族の族長。集落一の戦士で、優れた知識もあわせ持つ賢者でもある。古代遺跡を破壊する漂着者たちを忌み嫌っているが、尊敬に値する人物への敬意は惜しまない。

VI

Leav リーヴ

レダ族と人間のハーフ。レダ族で唯一、エメルの精製方法を受け継ぐ者だったが、純粋なレダ族の血を引いていないことを負い目に感じ、集落を出た。今はリモージュに移り住み、エメラス工房を営んでいる。

VI

VI

Geis

ガッシュ

巨大なハルバードを好んで使うほか、呪符も使いこなす冒険家。そのかたわら、傭兵として戦地にもおもむくこともある。兄であるエルンストの遺言により、物語終盤では彼が使役する3人の人造妖精を譲り受けた。

イース　マニアックス　パート2

MANIACS Part2

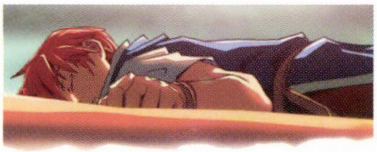
『イース』シリーズを語るうえで忘れてはならない、いくつかのお約束。ここでは、そんなシーンの数々を振り返ってみた。

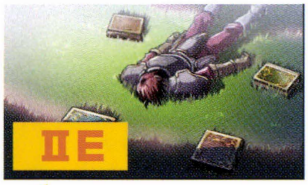
～絵とデータで振り返るシリーズのお約束～

アドルの変遷

アドル漂着の歴史

さまざまな場所で冒険を繰り広げているアドルだが、彼には１つのジンクスがある。それは、冒険中(もしくは冒険前)に乗った船などが難破したりして、思わぬ場所に漂着することが多いことだ。なんと『Ⅲ』と『Ⅳ(SFC)』をのぞくと、各作品で１度は漂着シーンがあるのだ。運がいいのか悪いのかよくわからないが、これも危険な場所へ挑む冒険者の宿命か？　なお、PCE版の『Ⅰ』のみは、客船に乗ってエステリアに上陸したという特殊な設定になっている。





←イースの本を６冊そろえたとき、アドルの身体が不思議な光に包まれる。船が難破したわけではないが、恒例の行き倒れに……。

⬆嵐の結界によって外界から閉ざされたエステリアに向かうが、嵐に巻き込まれ遭難。それでも運よくホワイトフォーンの砂浜に漂着する。

Ⅳ(PCE)

←滝へ流れ着き、アドルの乗ったイカダは岩にぶつかって大破！

V

←イカダで町に戻る途中、砂嵐に巻きこまれて、やはり漂着……。

VI

←テラを助けようとして海へ落下。クアテラ島に漂着する。

ドギと言えば壁壊し！

『Ⅰ』のダームの塔で牢屋の壁をぶち破って登場し、プレイヤーに強烈なインパクトを与えたドギ。以降の作品でもその離れ業は健在で、ファンの間では「壁壊しのドギ」という呼び名が定着した。ゲーム中でドギが壁を壊したのは計６回。残念ながら『Ⅱ』と『Ⅴ』では壁を壊すシーンはないのだが、それはゲーム中にほとんどドギが登場しないためだ。

➡オープニングムービーの勇姿。ちなみに『Ⅵ』では、自ら「壁壊しのドギ」を自称。

ドギ、壁壊しの歴史

1. 『Ⅰ』のダームの塔で、牢屋の壁を壊してアドルを救出した。
2. 『Ⅲ』のエルダーム山脈に閉じ込められたアドルとチェスターを救出。
3. 『Ⅳ(SFC)』で、古代都市の地下でアドルとリリアを救出。
4. 『Ⅳ(PCE)』の還らずの遺跡で登場。扉があっても壁を壊す!!
5. 『Ⅳ(PCE)』の古代遺跡で壁を破壊。直後、破片がドギの頭に落下。
6. 『Ⅵ』の緑水洞の奥で、壁を壊して登場。遭難以来、久々に再会する。

……… 計6回!

アドルの特殊グラフィック

アドルといえば、赤毛で赤服、銀色の鎧、というスタイルでおなじみだ。だが、ゲーム中の特定の場面では、普段とは異なる姿が見られることもある。ここでは、そんな非常に特殊なシチュエーションでのみ見られる、４種類の特殊グラフィックをご紹介しよう。

聖獣ルー

←『Ⅱ』と『Ⅳ(PCE)』で、魔法を使うことで変身できる（写真は『Ⅱ』）。

セミヌード

←『Ⅵ』より。レダ族の集落で傷の手当てを受けている際の姿。セクシー？

モンスター

➡『Ⅳ(PCE)』で登場。バミーの魔法によって、こんな不気味な姿に……。

Not 赤毛!?

➡アドルの髪が青い毛に!?　『Ⅴ』の隠し要素で、髪の色を変えたアドル。

第4章

『イースVI』攻略

伝説の大洞の中心に位置する、亜人たちが住むカナン諸島に漂着したアドル。そこでアドルが出会うのは、かつて有翼人が築いた古代文明の名残りだった……。

本章では、アドル6つ目の冒険を描いた最新作『VI』をエンディングまで完全攻略！　すべてのダンジョン、すべてのアイテム、そしてすべてのイベントに関する情報を解き明かしていく。

モンスターデータの見方

①モンスター名
②通常時の写真
③特殊攻撃時の写真
④LV（推奨レベル）
※このレベルだと、下記の経験値が取得できる。アドルのレベルがこれより高いと、もらえる経験値が減る。
⑤HP（体力）
⑥STR（攻撃力）
⑦DEF（防御力）
⑧EXP（経験値）
⑨Gold（ゴールド）
⑩落とすアイテム
⑪特徴

基本説明

ストーリー攻略に先立って、操作方法やシステムについてまとめた。いきなりすべてを覚える必要はないが、じょじょに慣れていく感じでプレイしよう。

カナン諸島MAP ～『Ⅵ』の舞台は大海に浮かぶ島々

エレシア大陸のはるか西方海上にあり、難所として知られる「カナンの大渦」の中心に位置するのが、新たな冒険の舞台となるカナン諸島だ。古えよりこの地を守るレダ族の住むクアテラ島、漂流してきた人間たちが町を築いて暮らしているカナン島、古代の遺跡が残るゼメス島の３島によって形成されている。アドルは、まずクアテラ島に漂着し、やがて世界を揺るがす事件に巻き込まれていく。

❶クアテラの樹海
クアテラ島の大部分を覆う樹海。アドルの冒険はここからスタートする。北西部は強力な魔物たちの領域なので、序盤は近寄らないように。

❷レダの集落
レダ族が暮らす集落。木材を使った素朴な家が立ち並ぶ。序盤の拠点となる村で、規模は小さいながら商人もおり、最低限の装備は揃えられる。

❸月の渚
レダ族の集落から近く、彼らの憩いの場となっている美しい渚。ヒロインであるオルハとイーシャが漂着したアドルを発見した場所だ。

❹風見の丘
レダ族の聖地の１つ。ゼメス諸島やさらにその彼方にあるグラナヴァリスの山々を遠望できる。終盤、廃都キシュガルへの入口として訪れることに。

❺祈りの泉
レダ族の聖地の１つで、泉の水は儀式などに使われる。最初のボス戦が行われる場所で、勝利後、カナン島へと続くミトス参道へ通じる入口が開く。

❻吊り橋
クアテラ島とカナン島とをつなぐ橋。スタート時には、何者かによって落とされており通行不能。橋の修理をきっかけに、両島の間で交流が始まる。

❼海岸道
吊り橋と港町リモージュを結ぶ道。ミトス参道からカナン島に向かう場合に通ることになる。敵がほとんど登場しない安全なエリア。

❽港町リモージュ
カナン島にある、エレシア人（人間）が多く住んでいる町。石造りの街並が広がり、活気にあふれている。カナン島での拠点となる。

❾カナン平原
広大な草原地帯。さほど強い魔物がいないので、序盤のレベルアップに使える。グラナヴァリスや緑水洞に向かう場合には、ここを通ることに。

❿緑水洞
緑がかった岩の洞窟。かなり強力な魔物が潜んでいて、中盤に訪れることに。最深部からは、陽の入江へと抜けることができる。

⓫陽の入江
太陽の光が照りつける入江。緑水洞のボスを倒すことで入れるようになる。アドルが大渦に巻き込まれた際に別れた、海賊船の人々と再会する場所。

⓬グラナヴァリス
険しい岩山がつらなる山岳地帯。序盤に訪れることになるが、敵もそこそこ強い。ここで重要アイテム「鏡の欠片」を最初に発見することになる。

⓭ゼメスの聖地
ゼメス島の別名。巨大な古代遺跡が残っている。精霊神アルマの眠る場所として知られ、アドルもこの地で女神との邂逅を果たす。

画面説明 ～3つの画面を切り換えながら冒険を進める

移動や戦闘などを行う「通常画面」、ESC(またはSPACE)キーを押すと表示されるキャンプメニューのうち、装備の変更を行う「EQUIP画面」と、アイテムを使う「USE画面」について説明する。これらを状況に応じて使い分けてプレイを進めることが重要だ。なお、キャンプメニューには、ほかに「LOAD画面」と「OPTION画面」もある。それぞれデータのロードとオプション機能の変更ができる。

通常画面 ～移動&戦闘を行うゲームのメイン画面

❶アドルのHP
アドルの体力を表す。0になるとゲームオーバー。数値の右が最大HP、左が現在のHPを表す。緑色のバーがその時点の残量を示しており、ダメージを受けるごとに減っていく。

❷魔力ゲージ
アドルの魔力。ゲージが最大になると剣魔法を使える。ダメージを与える、または受けると上がっていく（剣を鍛えれば自動で上がるようになる）。中央には現在使用中の剣が表示される。

❸経験値バー
アドルの経験値を表す赤いバー。次のレベルに上がるのに、どの程度まで経験値が貯まったのかを知ることができる。左側から伸び始め、最大になったときにレベルが上がる。

❹ボスのHP（※ボス戦のみ表示される）
ボスの体力を表す。0にすると、ボスを倒したことになる。数値の右が最大HP、左が現在のHPを示す。赤いバーが現在の状態を示すのはアドルの場合と同じ。

❺所持金とエメル
上段が所持金、下段が所持エメルを表す。金は魔物を倒すと自動的に回収されるが、エメルは倒したあとに残される石を拾う必要あり。エメルを貯めると剣を鍛えられる。

❻ツールホルダのアイテム
現在装備していて、すぐに使えるアイテムを表す。通常画面でアイテムキー(V)を押すとすぐに効果を発揮できるので、体力回復用の消費アイテムを装備しておくとよい。

EQUIP画面 ～多様な装備を使いこなそう

❶WEAPON(武器)
現在装備している剣が表示される。なお、通常画面で直接剣切替えキー(S、Dキーor マウスホイール）を使って変更することもできる。

❷SHIELD(盾) ❸ARMOR(鎧)
現在装備している盾と鎧が表示される。新しい盾や鎧が手に入ったら、アイテム詳細で効果を確認したうえで装備してみよう。

❹ACCESSORY（アクセサリホルダ）
現在装備しているアクセサリ（装飾品）が表示される。冒険中に「アクセサリホルダ」を発見すると、1度に装備できるアクセサリが増える。最大5 個。

❺TOOL（ツールホルダ）
現在装備しているツール（消費アイテム）が表示される。1度に装備できるのは1種類。装備したツールは、ツールキーで直接使える。

❻所持品一覧
各項目ごとの所持品が表示される。最大で、剣は3種類、盾と鎧は各6種類、アクセサリは20種類、ツールは12種類まで表示される。

❼アイテム説明
カーソルで選択されたアイテムの説明が表示される。左側が説明文で、右側がアイテムのグラフィック。手に入れたアイテムはかならず効果を確認。

USE画面 ～アイテムを使って冒険を乗り切れ

❶EVENT ITEM(イベントアイテム)
冒険を進める中で手に入れた、イベントに関わるアイテムを表示。「持っているだけで効果を発揮」「特定の場所で会話・調査キーを押すと使用可能」「USE画面で使用可能」などのタイプに大別できる。新しいイベントアイテムを入手したら、今まで進めなかった場所などで使ってみるといいだろう。なお、イベントアイテムをツールホルダにセットすることはできない。

❷TOOL(ツール)
現在所有しているツール（消費アイテム）が表示される。ツールを選択してキーを押すと使用できる。消費アイテムは、1種類につき9個までストック可能。ボスとの戦いの最中には、キャンプメニューを開けないので、あらかじめ回復アイテムをセットしておくこと。なお、魔物を倒すとアイテムを落とすことがあるが、ストック数が9個の場合はそれ以上同じアイテムは拾えない。

❸アイテム説明
カーソルで選択されたアイテムの説明が表示される。左側が説明文で、右側がアイテムのグラフィック。アイテムの効果を確認したい場合に活用しよう。

ゲームの進め方 ～これだけは押さえておきたい基本テクニック

基本アクション ～基本となる行動は4つ

会話・調査
会話・調査キー（Z）

接近してから相手の方を向いてキーを押すと会話ができる。宝箱を開けたり、スイッチを動かしたりする場合も同様。さまざまな場面で使うことになる。

←会話のメッセージを進める場合もZキーを押していくだけでOKだ。

攻　撃
攻撃キー（Z）

剣を使用した攻撃を行う。キーを連打すると3連撃が入り、より多くのダメージを与えられる。運が高いとクリティカルが発生して、大ダメージを与えられる。

←方向キーを押しながら攻撃すると、より遠くの間合まで攻撃が届く。

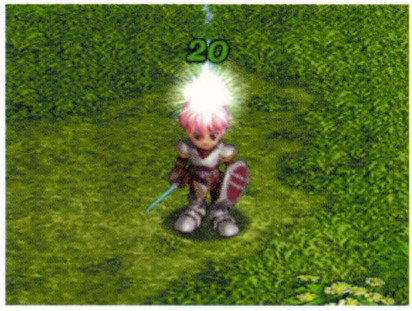
ジャンプ
ジャンプキー（X、マウス右）

キーを押すとジャンプする。障害物を飛び越えたり、敵の攻撃をよけたりするときなどに使う。方向キーを使えば、ジャンプする向きを変えることができる。

←たいていの障害は、通常のジャンプでもクリアできる。

ツール使用
ツールキー（V）

装備したツール（消費アイテム）を使用する。ツールのセットは、キャンプメニューのEQUIP画面で行う。ストックが切れたら、別のツールをセットする。



←回復アイテムを使う場合は、残りのストック数も考慮する必要がある。

特殊アクション ～ただ殴るだけでは道は開けない！

上突き
ジャンプキー➡攻撃キー（ジャンプ上昇中）

ジャンプ中に回転しつつ、頭上を攻撃する。普通の攻撃よりも与えるダメージが大きい。回転しながらの攻撃なので、周囲に群がる敵を弾き飛ばすこともできる。

←空中にいる敵には、とくに有効。タイミングを覚えて積極的に使おう。

下突き
ジャンプキー➡攻撃キー（ジャンプ下降中）

ジャンプ後に、足元へと剣を突き立てて攻撃する。多段ヒットするので、狭い範囲に群れていたり、動きの遅い敵には、かなり有効な攻撃方法となる。

←敵を1か所に集めて多段ヒットを狙う。経験値稼ぎの必須テクニックだ。

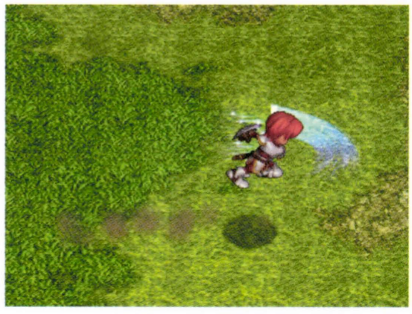
ダッシュ斬り
方向キー➡方向ニュートラル＋攻撃

ダッシュしながら攻撃する。入力のコツは、しっかりと方向キーを離すこと。この攻撃を当てると、敵によっては空中に跳ね上げて、一方的な攻撃が可能に。

←敵のふところに一気に入り込めるので、反撃を受けずに倒すことも可能。

ダッシュジャンプ
ダッシュ斬り＋ジャンプキー

通常のジャンプよりも遠くまで跳躍できる。方向キーを押したあと、いったん離してから攻撃→ジャンプと押す。少し慣れが必要なので、序盤で練習。



←普通では行けないようなところにも、ダッシュジャンプならたどり着ける。

状態異常について ～敵から受ける特殊なダメージに気をつけろ

敵の攻撃を受けた際、アドルの周囲にエフェクトがかかる場合がある。これは状態異常にかかっていることを示す。状態異常は４種類あり、消費アイテムを使ったり、セーブポイントに入ることで回復が可能。呪い以外の異常については、一定時間が経つと自然に回復するが、その間に被る被害は無視できないので注意。また、特定のアクセサリを装備すると即解除できるので覚えておこう。

［毒］

毒を受けると、ＨＰが時間とともに少しずつ減少していく。０になることはないが、減ったところで敵の攻撃を受ければアウトだ。ＨＰが少ない序盤はとくに注意し、「カミオの花」などで早目に回復するようにしよう。「白蛇の腕輪」も有効。

［過重］

過剰な重力がかかって動きが鈍り、ジャンプ力も低下する。敵を避けて探索したいときや、敵の大群に追われて逃げている状況でかかってしまうと、かなりのピンチになることも。「オロイの実」や「シルフェンブーツ」などで回復することができる。

［混乱］

この状態になると、方向キーを入力した方向と逆に移動するようになる。方向キー以外のキーは通常通りに機能するが、移動にかなりの支障をきたすので、放置することはできない。かかったら「オロイの実」や「ルーンピアス」などで回復しよう。

［呪い］

呪いを受けてしまうと、攻撃力と防御力が低下する。この影響はかなり大きく、ザコとの戦闘ですら苦戦に陥ることもある。この状態異常だけは時間が経っても回復しないので、「オロイの実」や「返しの呪符」などで回復してしまうこと。

攻略テクニック ～冒険を進めるための基本6か条

冒険中に、ストーリーを進めるにはどうすればいいのかわからなくなったり、どうしても倒せない敵がいて悩むことがあったら、以下の項目を確認してみよう。どれも基本的で応用範囲が広いので役立つ機会は多いはず。とくに「その１」と「その２」は、ゲームをスムーズに進めるために重要なので活用しよう。また、戦闘に関してはボスはともかく、ザコとまで無理に戦う必要はない。どうしても苦戦するなら、倒すよりも逃げる手だてを考えて。経験値は倒しやすい敵で稼げばいいのだ。

その1 こまめに情報を集めよう

人々と話すことはかなり重要だ。ゲーム進行のヒントが聞けたり、特定のタイミングで話しかけることでサブイベントが始まったりする。

←会話はこまめに。ストーリーが進むごとに話しかけるくらいの気持ちでいよう。

その2 HPの回復はセーブポイントで

セーブポイントに触れれば、ＨＰが全回復し、状態異常も回復する。『Ⅵ』には、フィールドでのＨＰ自動回復機能がないので注意。

←経験値稼ぎはなるべくセーブポイントの近くで。アイテムの節約にもなる。

その3 もらえる経験値は変動するので注意

自分よりも敵のレベルが低いと、もらえる経験値は少なくなっていく。いつまでも同じ敵と戦わず、自分のレベルにあった場所に移動しよう。

←適度に強い敵を選んで戦っていこう。弱すぎる敵と戦っていると効率が悪い。

その4 下突きや剣技でしか倒せない敵を知ろう

魔物の中には、特定の攻撃方法でしかダメージを与えられないものがいる。攻撃が効かない場合は、別の攻撃方法を試してみること。

←特定の攻撃しか効かない敵は結構あちこちにいる。しっかりと覚えるように。

その5 ジャンプを活用してダメージをさけろ

走り抜けようとすると敵に妨害されてしまう場合も、ジャンプを併用すればダメージを受けずに通り抜けられる。逃げる際はとくに有効。

←敵が密集していても、ジャンプで抜けることが可能だ。無用な戦闘はさけよう。

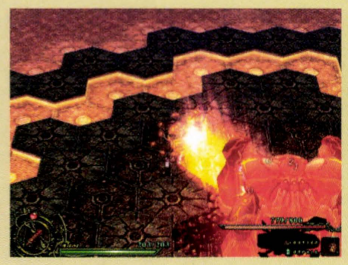
その6 ボスの動きを見極めて反撃せよ

各ボスには、かならず攻撃パターンが存在し、それを見切らないと苦戦は必至。手強いと感じたら、回避に専念して相手を観察するのだ。

←パターンをつかんだら、反撃のタイミングを計る。この積み重ねでボスを倒せ。

「エメラス剣」の操作方法 ～3種類の属性を持つ剣を使いこなせ

冒険の途中で手に入れることになる3本のエメラス剣。「リヴァルト」が風、「ブリランテ」が火、そして「エリクシル」が雷の属性を持っており、それぞれ特徴的な剣技や剣魔法を繰り出せる。状況に応じて臨機応変に使い分ければ、冒険を進めるのが格段に楽になるはずだ。なお、エメラスの剣はリモージュにあるエメラス工房で鍛えてもらえる。エメルを貯めて積極的に強化を。

剣名	青のエメラス剣 リヴァルト	赤のエメラス剣 ブリランテ	金のエメラス剣 エリクシル
通常攻撃	攻撃キー(Z) 風の力を宿しており、切れ味鋭い斬撃を左右に放つ。前方の広範囲を攻撃できるうえ、剣を振るモーションも小さめなので、メイン武器として使うのもありだ。 ←広範囲を攻撃できるので、複数の敵を相手取るときに便利だ。	攻撃キー(Z) 炎の力を宿しており、振りかぶっての強烈な斬撃を前後に放つ。剣を振るモーションが大きく、素早い敵には相性が悪いが、最高の攻撃力を誇る。 ←振りかぶっての攻撃なので、前後の敵を同時に攻撃可能。	攻撃キー(Z) 雷の力を宿しており、前方への電光石火の突きを放つ。剣を振るモーションが一番小さく、前方の敵を手数で押したい場合などには非常に効果的。 ←攻撃範囲が狭いぶん、目標を定めた集中攻撃に向いている。
剣技	〔ウインド〕 攻撃キーを一定タイミングで入力 風をまとい、回転しながら全方位を攻撃する。基本の3連撃のあとに、タイミングよく攻撃キーを押すことで追加攻撃が発動。敵に近づくだけでダメージを与えられ、最大5回まで繰り出せる。 ←敵に周囲を取り囲まれたときに出すと、まとめてなぎ払える。	〔フレイム〕 攻撃キーを押し続ける 剣に火炎をまとわせ、一気に前方へと振り下ろす。攻撃キーを長く押すと、攻撃力が増し、さらに押し続けると、多段ヒットする強力な火炎を吹き出す。動きの遅い敵には絶大な威力を発揮する。 ←火炎攻撃は、前方の敵を粉砕するのに非常に役立つ。	〔サンダー〕 攻撃キーを連打 雷をまとった突進攻撃繰り出す。攻撃キーを連打しているだけで発動するので、もっとも簡単に出すことができる。敵を貫通できるので、手強い敵を突破する場合などにも使える。 ←前方に敵が固まっているときに、とくに高い効果を発揮する。
剣魔法	〔メイルストロム〕 魔法キー(C) 自分を中心とした竜巻を作り出して攻撃する。敵に囲まれた際に使えば、すべて一掃できる。また、発動中にも多少ながら動けるので、逃げる敵を追いかけて、連続でダメージを与えることも可能。 ←上空にも攻撃が届くので、対空攻撃としても使える。	〔イクスプロージョン〕 魔法キー(C) 前方に一直線に伸びる火炎を放つ。多段ダメージを与えられるので、地上を歩く敵には、とくに大きな効果を上げられる。逆に攻撃範囲が限られるので、動きの素早い相手には狙いをつけにくい面も。  ←遠距離から安全に敵を倒す場合などにも重宝する。	〔ライトニング〕 魔法キー(C) 電撃を放って、画面内のすべての敵を攻撃する。目標を定めなくても、画面内にさえいれば敵を攻撃できるのでかなり楽。ただ1体ごとへの攻撃回数自体は少ないので、大ダメージは期待できない。 ←画面内にいるすべての敵を捕捉するので、ザコの一掃に便利。

アクセサリの使い方 ～効果抜群！ 冒険の助けとなる装備品の数々

アクセサリは、装備しているだけで効果を発揮してくれる便利なアイテムだ。しかし、単なる補助装備として使うだけではもったいない。使い方次第では、さらに効果を引き上げ、冒険を有利に進めてくれる。まずはどのような効果のアクセサリがあるのかを把握し、それをどう組み合わせればより役に立つかを考えていこう。以下に代表的なタイプと組み合わせを紹介するので参考に。

タイプは全部で6種類

アクセサリは、効果によって大きく6タイプに分類できる。これから向かうダンジョンの特徴や、どこに重点をおいて戦いたいかを考慮して、装備するタイプを選択しよう。例えば、毒や混乱の攻撃を仕掛けてくる敵が多いなら「状態異常回避タイプ」を、お金や経験値を稼ぎたい場合は「確率・回収率アップタイプ」をといった具合だ（ここで示したタイプは本書独自の分類）。

パワーアップタイプ

←攻撃力と防御力をまとめて高めてくれる「木彫りの腕輪」など。

状態異常回避タイプ

←毒状態を防止する「白蛇の腕輪」など。戦闘が格段に楽になる。

確率・回収率アップタイプ

←エメルを入手する確率を高めてくれる「エメルの小鎚」など。

特殊効果タイプ

←視界を広げたり、隠された床が見える効果を持つ「虹の欠片」など。

回復タイプ

←敵を倒すとHPが回復する「ブラッドネイル」など。

時間短縮タイプ

←装備すると、魔力ゲージを急速に回復できる「エルダオーブ」など。

目的に合わせて組み合わせを考えろ

冒険が進むと、アクセサリホルダの数も増えてくるので、アクセサリを組み合わせて、さらに効果を高めることができる。目的に沿ったコーディネイトを考えて使ってこそ、アクセサリは真の力を発揮するのだ。また、アクセサリ同士だけでなく、盾や鎧などとのセットも可能になっている。アクセサリをつけると効果がガラリと変わることもあるのだ。

「白蛇の腕輪」+「ルーンピアス」

状態異常のうち、毒と混乱を回避できる組み合わせ。これで、たいていのダンジョンなら無事に突破できるはずだ。過重や呪いをかけてくる敵がいたら、さらに「シルフェンブーツ」や「返しの呪符」を組み込んでいけばいいだろう。

「帝国星光勲章」+「盗賊の手袋」

経験値とお金の回収率を高める組み合わせ。レベルを上げつつ冒険資金も貯められるという、実に役に立つ効果を得ることができる。さらに「エメルの小鎚」もセットでつけると、エメルも同時に回収可能になって、かなり効率的な稼ぎが期待できる。

「シルフェンブーツ」+「ヘビーベルト」

「シルフェンブーツ」で「ヘビーベルト」の過重状態を打ち消し、防御力だけを高める効果を可能にしている組み合わせ。「白蛇の腕輪」＋「ガルヴァアーマー」なども同様。一見、不便なアイテムもこれで一気に役立ってくれるようになる。

ストーリー 攻略ガイド

シリーズ初の亜人である「レダ族」の登場や、海洋冒険の雰囲気をたたえた物語など、これまでと違った雰囲気を楽しませてくれる『Ⅵ』。ストーリー展開を追いながら、その魅力を味わっていこう。

スタートからイーシャに贈り物をもらうまで

レダの集落 MAP

「レダの集落」について

長い耳と尻尾を持つ民族「レダ」の集落。樹海の中で自然とともに暮らす彼らの素朴な家屋が建ち並ぶ奥に、一族を導く巫女が受け継いできた「ゼーメの神鏡」の祭壇がある。

祭　壇

←レダ族が信奉する精霊神アルマを祭る場所。「鏡の欠片」をオルハに返すときに訪れる。

オード族長の部屋

←オードから「リヴァルト」や「龍のメダイユ」を受け取る際に来る。

オルハ/イーシャの部屋

←巫女姉妹のすまい。月の渚で発見されたアドルが治療された場所。

アトリの家

←服職人の家。アトリ、ミルカ、ラクシェがいる。

トクサの家

←漁師の家。トクサに「海賊の火酒」を渡し「金のロケット」入手。

ソラの家

←料理担当の家。ソラとノイが生活している。

セブロの家

←職人の家。セブロ、マナン、ウェヌカ、ロロが生活している。

↓行商人のケビンが商いをしている、クアテラ島唯一のショップ。

商人・ケビン

➡最初のセーブポイント。集落の人々にひととおり話を聞いたら、まずセーブしよう。

セーブポイント

クアテラの樹海・東部へ

商人・ケビンのショップリスト

アイテム名	タイプ	購入金額
チトの実	HP回復	30
蜂蜜	HP回復	100
薬草	HP回復	400
カミオの花	状態回復	40
ハードレザー	防具・鎧	100
※骨付き肉	HP回復	1500
※命の種	能力向上	20000
※リムリア苔	状態回復	300

※は、「吊り橋」修理後に購入可能になる。

ストーリー紹介

オープニング ～西の彼方に浮かぶ亜人の島へ

1 アドルが流れ着いたのは…

ロムン艦隊の攻撃で海賊船から海へと投げ出されたアドル。その後、カナンの大渦に呑まれ、クアテラ島へと流れ着く。

←クアテラ島の月の渚へ流れついたアドルは、そのとき、たまたま浜辺にいた姉妹に助けられた。

2 救い主は巫女

アドルを助けたのは、レダと呼ばれる部族の巫女の姉妹、オルハとイーシャだった。その後オルハの看病でアドルは回復する。

←意識が戻ったことを素直に喜ぶオルハと、厳しい対応の族長オード。なにか理由があるようだ。

3 オルハから「カナン諸島」の話を聞こう

オードとオルハが出て行った翌朝、ふと目を覚ますと、イーシャがアドルの装備を持ってきてくれる。イーシャに気づいて声をかけようとすると、なぜか彼女はおびえて逃げてしまう。ここからアドルを操作できるようになるので、まず部屋を出て奥の祭壇へと向かい、オルハに話しかけること。オルハは、アドルの回復を祝ってくれるが、とある事件のせいで、族長オードをはじめ、レダの人々がエレシア人に対して不信感を抱いていると教えてくれる。また、長い耳と尻尾を持ったレダの部族のことや、エレシア人と呼ばれる漂着者たちのこと、クアテラをはじめとするカナン諸島のこと、妹のイーシャのことなどを教えてくれる。現在の状況を把握するために、きちんと覚えておこう。オルハの話をひととおり聞き終わったら、今度は集落に出て、人々の話に耳を傾けよう。

←祭壇で祈りを捧げていたオルハに話しかけよう。エレシア人に対するマイナス感情が広まるレダ族の中にあって、アドルを助け、親切にしてくれるオルハの存在はとても大きい。

➡例えば「耳と尻尾について」を選ぶと、その話に関連して「レダ族について」も聞けるようになる。どれも重要な情報なので、すべてに目を通しておくこと。

招かれざる客 ～アドルが避けられている原因を探れ

4 レダ族の話に耳を傾けろ

祭壇から出たら、すぐに集落の外には出ずに人々に話しかけてみよう。ほとんどの人が、いい反応を返してくれないのがわかるだろう。

←オルハがアドルを助けたことを、苦々しく思う人も。エレシア人に対する嫌悪は根深い。

5 集落の出入口に向かうと……

村の出入口に向かうと、そこでイーシャに出会う。しかし、彼女はアドルに気づくと、一目散に逃げ出してしまうのだった。

←なぜか、イーシャはアドルを避けているようだ。特別な理由があるようだが？

冒険の旅へ ～「クアテラの樹海」を探索しながら、操作方法を覚えよう

6 「セーブポイント」をチェック

入口のそばにある精霊碑をチェックしよう。これがセーブポイントだ。この精霊碑はカナン諸島各地に散らばっているので、発見したら場所を覚えておこう。さらに触れるとHPや状態異常も回復してくれる。最初はこの近くで戦うといいだろう。

⬆精霊碑に接近して決定ボタンを押そう。セーブ画面が表示され、セーブできるようになる。

7 「ハードレザー」を購入できるまで樹海奥へは進むな

ゲーム開始直後は、鎧を装備してない上に所持金も0。まずは装備を整えるため、近場で敵を倒して所持金を稼ごう。100G貯まったら、ケビンの店に行き、「ハードレザー」を購入すること。所持金が余ったら、回復アイテムも購入しておこう。

⬆ハードレザーを購入しても、装備しなくては意味がない。忘れずに装備しよう。

8 装備が整ったら、北東部の「吊り橋」へ

装備を整えたら樹海の東方向へ向かい、経験値を稼ごう。その際、MAP内に記したトレーニングポイントを利用すると、効率よく経験値を稼ぐことができる。レベルが3～4に上昇したら、北東部の吊り橋に向かう。落ちた橋の前に、オードたちがいる。

9 集落に戻り、「吊り橋」に関する噂を聞こう

オードの話を聞いたら、集落に戻り人々の話を聞こう。情報を集めると、自然を顧みないエレシア人に対して、もともといい印象を持っていなかったせいか、吊り橋を落とした犯人もエレシア人だと疑っており、そのためにマイナス感情が高まっているとわかる。

イーシャを救え ～イーシャを探し出して、ボスから守り抜け

10 オルハに会いに「祭壇」に向かおう

集落の人々の反応を見たあとで、祭壇へ向かうと、オルハは出かけているらしく留守。集落の入口でラーゴに聞いてみると、祈りの泉に向かったことがわかる。

祭壇には誰もいない。いちばんの協力者であるオルハを探しに向かおう。

11 「祈りの泉」でオルハと再会

祈りの泉に向かうと、イーシャを探しているオルハと再会する。オルハはアドルに、イーシャを見かけたら教えてほしいと伝え、別の場所を探しにいく。

イーシャを案じるオルハ。集落の入口の件もあるので心配だ。

12 「月の渚」に向かおう

その後、ラーゴに話を聞くと、イーシャは月の渚に向かったとのこと。見つけたら、オルハが探していることを伝えよう。イーシャもオルハを探すことに。

オルハが探していることを伝えると、イーシャは逃げるように去ってしまう。

13 初のボス戦に突入

集落に戻ると、イーシャが戻っていないことがわかる。祈りの泉に行ってみると、デミガルヴァに襲われそうになっている彼女を発見。初めてのボス戦開始だ。

巨大なデミガルヴァの出現に恐怖するイーシャ。彼女を助け出せ。

BOSS デミガルヴァ戦

LV	7	HP	200
STR	80	DEF	60

両腕とブレスによる攻撃をよけて、腹部のコアを狙え

デミガルヴァは、ダメージの大きい腕を振るう攻撃と、多段ヒットするファイアブレスで攻撃してくる。腕はジャンプや後方移動で、ファイアブレスは左右に移動して回避する。攻撃後、デミガルヴァは一瞬硬直するので、腹部に攻撃しよう。普通の攻撃より、ジャンプしながらの攻撃が効果的。敵を倒した際、倒れ込んでくる敵の身体にもダメージ判定があるので注意。

おすすめの装備

戦闘に入る前に、「ロングソード」、「スモールシールド」、「ハードレザー」を装備しているか確認しよう。戦闘中はキャンプメニューを開けないので、回復アイテムの「チトの実」をツールホルダに装備しておくこと。

後方または横への移動で攻撃を回避

腕の攻撃はダメージが大きい。攻撃のタイミングに合わせて、後方移動やジャンプで回避すること。

ブレスを正面から喰らうと、連続でダメージを受ける。ブレスを吐く前に、左右に移動して回避しよう。

敵の攻撃終了直後に接近して斬りつける

上突きをうまく腹部にヒットさせられると、通常の攻撃よりダメージが大きい。うまく当てよう。

通常の立ち攻撃では、小さなダメージしか与えられない。なるべく上突きで攻撃するように。

「リヴァルト」入手 ～オード族長に会ったあと、一路「カナン島」へ

14 「ミトス参道」へ向かえ

イーシャを救出すると、オードから礼を言われる。オードは、デミガルヴァが出現した穴から入れるミトス参道が、エレシア人の住む島・カナンに繋がっているという情報を教えてくれる。

15 オード族長より「リヴァルト」を受け取ろう

カナン島に渡ってほしいというオードの頼みを承諾すると、彼は折れたロングソードの代わりにと、レダに伝わるエメラスの剣「リヴァルト」をくれる。ありがたくもらっておこう。

16 奪われた「ゼーメの神鏡」

「リヴァルト」を受け取り、ミトス参道へと向かうことを決めると、オードからとあるアイテムの捜索も依頼される。捜索を頼まれるのは、代々レダの巫女が受け継いできた「ゼーメの神鏡」。オードの話によると、カナン島へと通じる橋が落とされた混乱に乗じて、何者かに盗まれてしまったらしい。オルハにとっては、母親の形見にあたる大事なアイテムなので覚えておくこと。

17 オルハから「命の種」を入手

ミトス参道出発前、オルハに話しかけると、イーシャを助けてくれたお礼にと「命の種」をくれる。HPの最大値を5上昇できるので、受け取ったらすぐ使おう。

←オルハは祭壇で祈りを捧げている。出発前に必ず挨拶しておくこと。

18 イーシャから「木彫りの腕輪」をもらおう

集落を出て、ミトス参道へ向かうとイーシャが追いかけてくる。彼女はお礼とともに、攻撃力と防御力を上げるアクセサリ「木彫りの腕輪」をくれる。

←出発前に、やっと心を開いてくれたイーシャ。彼女の想いを受け取ろう。

⇒ミトス参道へ

魔物リスト

クイア Quia

LV	1	HP	42
STR	33	DEF	20
EXP	15	Gold	2
ｱｲﾃﾑ	チトの実		
特徴	オコジョのような魔物。体当たりで飛びかかってくる。		

リーファ Rafua

LV	3	HP	50
STR	48	DEF	45
EXP	35	Gold	3
ｱｲﾃﾑ	蜂蜜、エメル1、カミオの花		
特徴	花の魔物。毒の花粉を吹きかけてくる。		

アダマス Adamus

LV	4	HP	54
STR	47	DEF	44
EXP	45	Gold	4
ｱｲﾃﾑ	チトの実、エメル1		
特徴	カブトムシ型の魔物。飛行しつつ体当たり攻撃を仕掛けてくる。		

ボルグ Bholg

LV	5	HP	83
STR	48	DEF	51
EXP	55	Gold	4
ｱｲﾃﾑ	チトの実、エメル1		
特徴	アルマジロのような魔物。体当たり攻撃で襲ってくる。		

セト Seto

LV	13	HP	64
STR	92	DEF	92
EXP	135	Gold	4
ｱｲﾃﾑ	エメル1		
特徴	鳥の魔物。自身は攻撃せず、他の魔物の運び手として行動する。		

アルボルグ Albolg

LV	20	HP	169
STR	115	DEF	128
EXP	820	Gold	3
ｱｲﾃﾑ	エメル30		
特徴	ごくまれにセトが運んでくるレアな敵。とても強いので、序盤は戦うな。		

クアテラの樹海・東部 MAP

「クアテラの樹海・東部」について

アドルが初めて訪れることになるエリア。クアテラ島の大部分を覆っている巨大な樹海で、奥には、レダの祖先が残していった遺跡が多数残されている。危険な魔物も徘徊しているが、交通路としての機能もあり、北東には、カナン島に渡る橋が架けられている。

クアテラの樹海・北西部へ

宝箱：薬草

⬇宝箱は、道の突き当たりにある。途中で待ち構えるリーファは、ジャンプでさけたほうがいいだろう。

レダの集落へ

セーブポイント

レベルに合わせて探索しよう

スタート後は、レダの集落のセーブポイントを起点として、その近辺でクイア相手に経験値を稼ごう。ＬＶ２になったらトレーニングポイントで鍛えるように。ＬＶ３～４くらいになったら、北東部の吊り橋まで足を伸ばそう。そして、イベントをクリアしつつ、ＬＶを６まで上げたら、ボスのデミガルヴァとの戦いに挑む。ＬＶ７になれば、ミトス参道でも充分戦えるようになっているはずだ。

宝箱：蜂蜜

月の渚

⬅風光明媚な砂浜。失踪したイーシャは、祈りの泉でアドルがオルハに会った後、ここに姿を現す。

⬇「海神の護符」を入手後、月の渚の左下の浅瀬を潜って取ることができる宝箱。

宝箱：カプラの輝水

迷ったらラーゴに話しかける

レダの集落の入口を警護している青年・ラーゴ。彼は、ほとんどの村人が、その時どこにいるかを知っている。誰かを捜しているときなどは、彼に話しかけてヒントをつかもう。

⬅人を探すときだけでなく、各地への行き方など、冒険のコツも教えてくれるので、いろいろ話してみよう。

トレーニングポイント2

敵が多く、動きやすいだけの広さがあるので、経験値を稼ぐのにちょうどいい。ただしボルグなどの強敵もいるので、トレーニングポイント1でレベルを上げてから来よう。

⬅ボルグは防御力が高い。通常の攻撃より威力が大きく、多段ヒットする下突きを使って倒そう。

めったに会えない敵!?

セトが運んでくるのは、ほとんどの場合ボルグだが、たまに白いボルグともいうべきアルボルグを連れてくる。かなりレアな存在なので、見逃さないようにしよう。

⬅アルボルグはLV20。周囲の敵より強いので、太刀打ちできるようになるまでは見ておくだけにしよう。

カナン島・海岸道へ

➡吊り橋修理後に通行可能。カナン島へ行きやすくなる。

ミトス参道へ

吊り橋

BOSS! デミガルヴァ戦

➡祈りの泉でイーシャに会うと、ボスが出現する

祈りの泉

セーブポイント

ボス戦前にセーブを!

デミガルヴァ戦の前には、祈りの泉のセーブポイントでセーブしておこう。ボス戦のエリアに入ると、すぐにイベントと戦闘が始まるので注意。

リーファはさけて通るようにしよう

祈りの泉の入口へと繋がるポイントには、花の魔物リーファが群生している。こいつらの攻撃を受けると、毒状態になってしまうので、相手にせずに飛び越えてしまおう。なお、もしリーファと戦う場合は、リーファの攻撃をジャンプでよけたうえで、下突きを叩き込もう。地面に固定されているリーファには、下突きが多段ヒットし、大ダメージを与えられる。

⬆むやみにジャンプするのではなく、相手が攻撃してきたところを狙って飛び越えていくこと。

トレーニングポイント1

祈りの泉の前のこのポイントには、敵が密集しており、経験値を稼ぎやすい。レベルがある程度になるまで、ここで経験値を稼ごう。あまり無理をせずに戦い、まずは「ハードレザー」の購入を目標にトレーニングしよう。

⬅アダマスは上空から急降下して襲ってくる。あえて引きつけ、通常攻撃で迎撃するのがよい。

「ミトス参道」突入からガッシュとの戦いまで

ストーリー紹介

地下を抜けて ～ガッシュとの戦闘後、「カナン島」へ向かえ

20 「リヴァルト」を使って青の扉を開けよう

ミトス参道に入り、少し進んでいくと、途中青い玉がはめ込まれた扉が現れる。この扉は「リヴァルト」で開けられる。

←封印を解くには、「リヴァルト」を装備して扉を調べればいい。これで先へ進めるように。

21 謎の戦士ガッシュとの出会い

青の扉を抜けた先、赤の扉の前で、謎の戦士ガッシュから挑戦を受ける。なお、この戦いは負けてもゲームオーバーにならない。

←巨大なハルバードを軽々と振るうガッシュの実力は相当なもの。油断しないように。

⇒カナン島・海岸道へ

ミトス参道 MAP

「ミトス参道」について

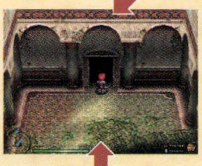
かつて聖地ゼメス島への参道として利用されていた地下道。現在ではほとんど知られていない。カナン島へと続いている。

忘却の遺跡へ

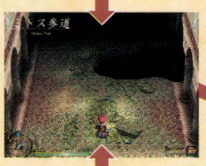
青の扉

←扉は、対応する色の剣を装備して調べると開く。最初はリヴァルトしか持ってないので、気にせずOK。

ガッシュ戦



宝箱：蜂蜜



飛び下りポイント

クアテラ島・祈りの泉へ

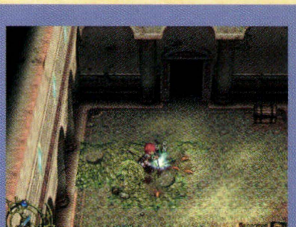
ガッシュ戦は負けてもOK

ガッシュとの戦いは、実は勝っても負けてもストーリー自体に影響はない。ただ、ここはやはり勝って次に進みたいところ。デミガルヴァと比べてHPが低いので、戦いは長引かない。回復アイテムを使って、勝ちを狙おう。

↑勝つのは難しくないが、攻撃力はそれなりにある。油断すると危険だ。

トレーニングポイント1

この部屋にある瓦礫の上は、ギルチャの攻撃が届かない。ギルチャをおびき出し、この瓦礫の上の安全地帯を利用して戦うとよい。ちなみにギルチャは、のちに緑水洞の奥に出現する魔物ガーギルの幼体だ。幼体とはいえ、それなりに攻撃力が高いので注意しよう。



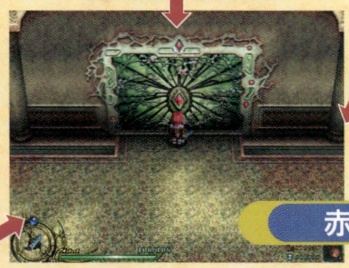
↑ギルチャは瓦礫に登れない。ピンチのときは、ここに避難しよう。

←「虹の欠片」は、緑水洞を探索する際の必需品。「赤のタブラス」と合わせて、かならず入手しておこう。

宝箱：虹の欠片、赤のタブラス

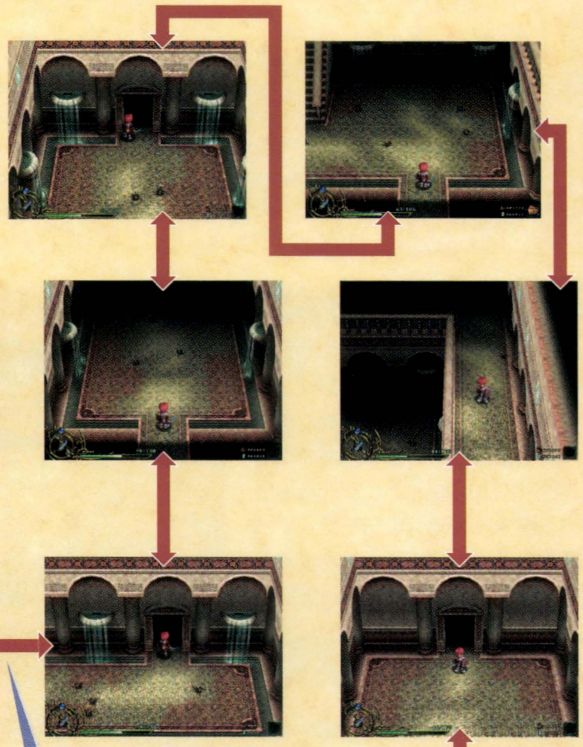
←エリクシル入手後、エリクシルを装備して扉を調べると、扉が開く。

金の扉



赤の扉

←ブリランテ入手後、ブリランテを装備して扉を調べると、扉が開いて忘却の遺跡に進める。



カナン島・海岸道へ

昔話を描いた6枚の絵

青の扉を抜けてから、赤の扉につくまでの通路には、有翼の神と呼ばれる精霊神アルマの伝説が刻まれたレリーフが6枚飾られている。3本の剣やはぐれ龍の姿も描かれ、今後のストーリー展開にも関わってくる内容なので、しっかり見ておくこと。

←絵に近づくと、よりはっきりと絵柄が見える。細かくチェックしておこう。

トレーニングポイント2

縦に長い区画で、敵が密集しているため、経験値を稼ぎやすいのが特徴だ。フィールドが広くないため、囲まれる危険が少ない。

←ギルチャは正面からの攻撃に強いので、下突きで攻撃するようにしよう。

BOSS ガッシュ戦

LV	8	HP	141
STR	74	DEF	70

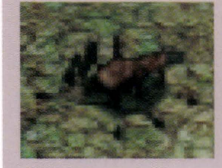
ハルバードの攻撃範囲を見極め、一撃離脱で攻めろ

ガッシュは、巨大なハルバードを振るい攻撃してくる。この攻撃はダメージが高くスピードも早い。ジャンプで回避できるので、タイミングを見極めよう。ハルバードを回避したら、今度はこちらの攻撃を叩き込む番。ただしすぐに反撃がくるので深追いはしないこと。

↑攻撃の直後のスキを狙って、ダッシュ攻撃からの連続攻撃を叩き込む。ただし、防御の構えを取っているときはダメージを与えられない。1度離れて反撃を誘おう。

魔物リスト

ギルチャ Gilcha



LV	8	HP	35
STR	61	DEF	70
EXP	79	Gold	3
ｱｲﾃﾑ	エメル1、チトの実		
特徴	ムシのような魔物。触手による攻撃を仕掛けてくる。ガーギルの幼体。		

「カナン島・海岸道」からエレシア人との出会いまで

ストーリー紹介

「カナン島」到着 ～エレシア人の住む町「リモージュ」を目指せ

22 エレシア人との遭遇

ミトス参道を抜けると、カナン島へ出る。ここでレダ族が「エレシア人」と呼んでいる人々に出会う。彼らは、この近くにある港町リモージュの住人で、まとめ役である商人バスラムの部下だという。アドルといろいろと言葉を交わしてから、彼らは町へと帰っていく。

←ザクソンは、虫だらけの参道を通ってきたアドルを気に入り、ともにバスラムのもとで働くよう誘ってくる。

←ロイドは去り際に、一度、町のまとめ役で自分の上司であるバスラムへ会いにくるように薦める。

⇒港町リモージュへ

海岸道 MAP

ミトス参道へ

クアテラ島・クアテラの樹海・東部へ

←最初は吊り橋が落ちていて利用できない道。吊り橋修理後は通れるようになり、クアテラ島に続く。

「海岸道」について

クアテラ島とカナン島をつなげる橋と、エレシア人の多く住む港町リモージュをつなぐ海岸沿いの道。ミトス参道の入口も存在する。

港町リモージュへ

「海岸道」には敵が出ない

海岸道には、一部のイベント中をのぞいて、敵が出現しない。経験値稼ぎはできないが、そのぶん、安心して通ることができる。吊り橋修理後は、ミトス参道より海岸道を進む方がラクだ。

←グラナヴァリスをクリア後、橋には魔物が住みつく。これを倒して報酬をもらおう。

ストーリー紹介

港町リモージュの実力者 ～バスラムから「ゼメス島」の噂を聞く

23 「バスラム商会」を訪れてバスラムと対面

海岸道を抜け、港町リモージュへたどり着いたら、まずはバスラムのところへ向かう。入口側の酒場の右隣にある、立派な造りの建物が彼の屋敷だ。

⬅リモージュの顔役のバスラム。強引な手法がレダ族との摩擦を生むことに。

24 「ゼメス島」に関する依頼を受ける

バスラムは、ゼメス島にこそカナンの大渦の謎が隠されていると推測。冒険中にゼメス島への行き方がわかったら、教えてくれるよう頼まれるのだ。

⬅急ぎの依頼ではないが、ゼメス島に行くことができたら、報告に来よう。

リモージュの人々 ～アドル同様、漂着した人たちから情報を集めろ

25 町の人々の話を丹念に聞こう

バスラムとの会話が終わったら、町の人々にも話しかけて、情報を集めておこう。この町の住人のほとんどは、アドル同様カナンの大渦に飲み込まれて、漂着した人々だ。アドルに同情しつつ、友好的に接してくる。酒場にいる吟遊詩人オーガストや、クロアとロゼの店などは、必ず立ち寄っておくこと。

26 リーヴに剣を鍛えてもらおう

町の人々の話をひととおり聞いたら、次は南西に建っているエメラス工房に向かう。ここに住んでいるレダ族の女性リーヴは、エメルと引き替えにエメラスの剣を鍛えて、攻撃力や剣魔法の威力を上昇させてくれる。エメルは魔物を倒したときに回収できるので、たまったらリーヴのもとを訪れて剣のレベルアップを。

老学者との再会 ～ラーバから「カナン諸島」に関する知識をGet

27 町の南東にある「ラーバの家」を訪れよ

リモージュの南東にあるあばら屋には、『Ⅰ』のダームの塔で知り合った老人・ラーバが住んでいる。先に漂着した彼からカナン島の情報を収集しておくこと。

⬅ここでラーバと再会することになるとは。2人とも驚きを隠せない。

28 ラーバから「カナンの地図」をもらおう

ラーバから、カナン諸島の地形を記した「カナンの地図」をもらう。各地の位置関係を把握できるようになるはずだ。ここで、いったんクアテラ島へ戻ろう。

⬅ラーバが作成したカナン諸島の地図を活用すれば、冒険がスムーズに。

手紙の配達 ～クヴァルの頼みを聞いて、バスラムへ手紙を届けよう

29 「ミトス参道」を行き来して依頼を果たそう

1度クアテラの樹海側の橋に戻ると、クヴァルから橋の修復のためにバスラムらの力を借りたいので、手紙を届けてほしいと頼まれる。これを引き受けて、バスラムに手紙を届けると、クヴァルから「力の種」をもらうことができる。

●「バスラムへの手紙」配達の流れ

⬆まず、クアテラの樹海側の橋でクヴァルから「バスラムへの手紙」を受け取る。

⬆それをバスラムに届けると、承諾の返事とともにささやかなお礼がもらえる。

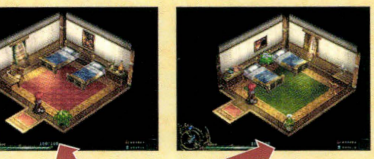
⬆その後、クヴァルに話しかけると、お礼に「力の種」をもらうことができる。

⇒カナン平原へ

港町リモージュ MAP

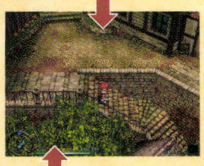
「港町リモージュ」について

カナン島の東岸にあるエレシア人の町。エレシア人のほとんどは、カナンの大渦に呑み込まれて、島に漂着した漂流民。元は流木などを組み合わせた、みすぼらしい集落だったが、アルタゴの商人バスラムがリードを取り、立派なエウロペ風の港町に仕立て上げた。自然を切り開き、遺跡の石材を利用して作り出された町のため、自然と精霊神アルマを尊ぶレダ族の人々からは、反感を持たれている面もある。



海岸道へ

酒場



サウドの家

➡ロゼの弟が営む店。HPや状態異常を回復する消費アイテムを販売。

クロアの店

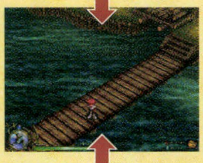
塔頂上

⬅バスラム商会の家畜小屋。ロムン艦隊の占拠後にピッカードが逃亡。すべて捕獲するとエミリオから「曙光の守護石」をもらえる。

ピッカード小屋

リーヴのエメラス工房

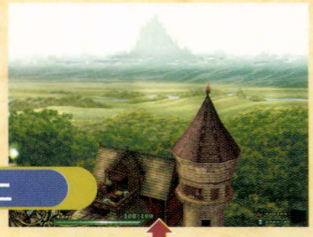
⬆3本のエメラス剣を鍛えてくれるリーヴがいる。ナピシュテム復活後に10万エメルを持ってくると、リーヴが「エメラスアーマー」を作ってくれる。



船着場

ロムン艦隊へ

➡ロムン艦隊は、普段はいない。レダ族救出作戦から、ナピシュテムの匣が復活するまでの間のみ、桟橋が出現して進めるようになる。


塔頂上

←商会の本拠地。忘却の遺跡クリア後に訪れると、バスラムから「海神の護符」を入手。
バスラム商会

ロゼの店

ガゼルの家

ラーバの家

カナン平原へ

⬆海賊船は、序盤には港町にいない。「ゼーメの神鏡」修理後からロムン艦隊の上陸までと、ナピシュテムの匣の復活後に、桟橋から海賊船に入れるようになる。海賊船の内部のマップは、P.135を参照。
海賊船へ

「ロゼの店」のショップリスト

アイテム名	タイプ	購入金額
ラウンドシールド	防具・盾	410
カイトシールド	防具・盾	4600
リングメイル	防具・鎧	670
ブレストプレート	防具・鎧	6200
返しの呪符	アクセサリ	1300
白蛇の腕輪	アクセサリ	20000

「姉の威光」を入手しよう

ロゼの店で販売しているのは防具とアクセサリ。そのすべてを購入すると、ロゼから「姉の威光」をもらえる。このアイテムの詳細は、P.116を参照。

⬅「姉の威光」自体に特殊な効果はない。かならずクロアに渡すようにしよう。

「クロアの店」のショップリスト

アイテム名	タイプ	購入金額
チトの実	HP回復	30
蜂蜜	HP回復	100
薬草	HP回復	400
骨付き肉	HP回復	1500
蒼の秘薬	HP回復	8500
カミオの花	状態回復	40
オロイの実	状態回復	200
リムリア茸	状態回復	300

「リーヴのエメラス工房」剣LVリスト（3種の剣とも共通）

LV	必要なエメル	LVアップ時の効果
1	—	初期入手状態
2	5	STR+7・剣魔法が使用可能になる
3	13	STR+7
4	34	STR+7・剣技が使用可能になる
5	88	STR+8
6	230	STR+7・剣魔法が一段階強化される
7	600	STR+7
8	1540	STR+7・魔力ゲージが自動上昇するようになる
9	4010	STR+8
10	10900	STR+7・剣魔法の威力が極限まで上昇
MAX	100000	STR+5・魔力ゲージの自動上昇スピードが速くなる

「カナン平原」の探索から「グラナヴァリス」到着まで

ストーリー紹介

「カナン平原」を進め ～「リヴァルト」を使いこなしつつ、北へ向かえ

30 ここで剣魔法と剣技に慣れる

リモージュを抜けて、カナン平原に出たら、すぐにグラナヴァリスへ向かうのではなく、経験値稼ぎも兼ねて、剣魔法と剣技の練習をしておこう。とくに剣技ウインドは、連続で5回まで出すことができるので、攻撃ボタンを押すタイミングをきっちりとつかんでおくように。

←メイルストロムは、周囲の敵を巻き込んで大ダメージを与えられる。使い慣れて、効果的にくり出せ。

31 平原を抜けて、北の山岳地帯を目指せ

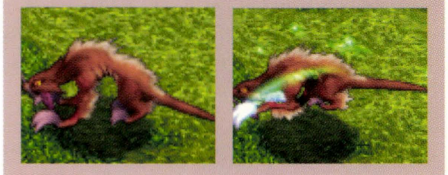
ある程度戦闘を重ねて、剣魔法と剣技の操作に慣れたら、平原を北に抜け、山岳地帯へと向かう。山岳地帯には、グラナヴァリスに通じる洞窟が口を開けている。エメルや所持金を盗むウルムトやエートなどに気をつけながら、少し経験値を稼いでおいてから、いよいよ中へ。

←このポイントを抜けて北に進めば、グラナヴァリスの出入口へ。敵が少し手強くなるので注意。

⇒グラナヴァリスへ

魔物リスト

シーラム Seram



LV	10	HP	55
STR	79	DEF	71
EXP	105	Gold	4
ｱｲﾃﾑ	エメル1、チトの実		
特徴	野獣の魔物。体当たりしながらツメで仕掛けてくる。		

シードロン Cedolon

LV	11	HP	49
STR	75	DEF	75
EXP	115	Gold	4
ｱｲﾃﾑ	エメル1、チトの実		
特徴	鳥の魔物。ジャンプしつつツメによる攻撃と、遠距離攻撃を行う。		

ピスケル Piskel

LV	12	HP	30
STR	98	DEF	79
EXP	125	Gold	2
ｱｲﾃﾑ	カミオの花		
特徴	蜂の魔物。接触すると爆発し、ダメージを受けると毒状態になる。		

ウルムト Ulmto

LV	13	HP	54
STR	92	DEF	78
EXP	135	Gold	4
ｱｲﾃﾑ	エメル1		
特徴	鳥の魔物。飛行しながらアドルに接近し、Goldを盗んでいく。		

エート Ato

LV	13	HP	54
STR	92	DEF	78
EXP	135	Gold	4
ｱｲﾃﾑ	エメル1		
特徴	鳥の魔物。飛行しながらアドルに接近し、エメルを盗んでいく。		

ボルドム Boldom

LV	14	HP	67
STR	97	DEF	104
EXP	205	Gold	4
ｱｲﾃﾑ	エメル5、蜂蜜		
特徴	アルマジロのような魔物。体当たり攻撃を仕掛けてくる。		

クリムフェ Krimfe

LV	22	HP	127
STR	132	DEF	132
EXP	225	Gold	20
ｱｲﾃﾑ	エメル5、薬草		
特徴	花の魔物。回転しつつ、葉を振り回して攻撃する。		

※セトのデータはP.95を参照。

カナン平原・前半 MAP

「カナン平原・前半」について

リモージュの北に広がっている草原。シードロンやシーラムなど、鳥獣系の魔物の領域となっているため、リモージュの人はまず近寄ろうとしない。北東に進むと、山岳地帯の・グラナヴァリス、北西方面に向かうと後半で訪れることになる緑水洞に繋がる。

緑水洞へ

「緑水洞」へはもう少しあとで

緑水洞には、平原とは段違いに強い敵がごろごろしている。低レベルで行っても、まともにダメージを与えることすらできず、殺されてしまうだけ。立ち入らないように。

←かなりストーリーが進んでから行くべき場所なので、とてもじゃないが勝負にならないだろう。

カナン平原・後半へ

トレーニングポイント

ここで主に遭遇する魔物は、シーラムやシードロンだ。特殊な攻撃を仕掛けてこないうえ、相手として手頃なのでトレーニングには最適。セーブポイントが近いのもいい。

←歩くだけで敵がどんどん寄ってくる。集まったところを一網打尽にして、一気に経験値を稼ごう。

宝箱：骨付き肉

セーブポイント

港町
リモージュへ

カナン平原・後半 MAP

「カナン平原・後半」について

カナン平原の後半部は、山岳地帯が近いせいか高低差のある地形になっており、岩山に棲む魔物も出現する。グラナヴァリスへ向かう道と分かれて、平原を奥へ進むと、ハチ型モンスター、ピスケルが巨大化したハチのボス、ピアナ・ピアスの巣へと出る。

宝箱:エメラスグローブ

←ピアナ・プラスは、ナピシュテムの匣復活後に出現。場所は、ピアナ・ピアスがいた場所と同じ。ピアナ・プラスを倒すと、「エメラスグローブ」が入った宝箱が出現する。

BOSS! ピアナ・プラス戦

←ピアナ・ピアスを倒すと出現する宝箱から入手できる。緑水洞にいる貝のような魔物を倒すために必要なので、かならず入手しよう。

宝箱:音無しの鈴

BOSS! ピアナ・ピアス戦

↑巨大なハチの魔物で、小さなハチとともに襲ってくる。かなり強いので、忘却の遺跡をクリアするまで近寄るな。

ピアナ・ピアスは手強い

巨大バチのピアナ・ピアスはかなり手強く、グラナヴァリス突入前のレベルでは、まず勝つことはできない。戦っても瞬殺されるだけなので、近寄らないように注意すること。

←ピアナ・ピアスの攻撃は、一撃で瀕死状態に陥ることが必至。レベルが低いうちは戦闘は避けるように。

トレーニングポイント

高低差がある場所なので、これを活かせば敵の攻撃を防ぎやすい。グラナヴァリスの入口のセーブポイントが近いので、HPを回復しながら、ここで経験値を稼いでおこう。

←ボルドの攻撃を喰らうと、「過重」状態になってしまう。ダメージを受けないように、下突きで倒そう。

グラナヴァリス・前半へ

カナン平原・前半へ

ボス戦で負けても安心!?

ボス戦で負けると、戦闘突入直前の状態から再戦できる。ボスに苦戦した際に逃げるのも手だが、使った回復アイテムは戻ってこないし、次に戦うときにボスのHPは回復してしまっている。場合によっては、あえて負けるのもアリだろう。

←「再開」を選べば、ボスとの戦闘突入直前の状態から再チャレンジできる。

ウルムとエートの“盗み”攻撃に注意

カナン平原には、攻撃と同時にエメルと所持金を盗んでいくウルムとエートという敵が出現する。いったん盗まれると、たとえ盗んだ敵を倒しても、エメルや所持金は戻ってこない。しかも、盗まれる値は一律でなく、所持数の数十%。つまり、数万エメルを持っているときに盗まれると、その被害はそれだけ大きくなってしまう。大金やエメルを持っているときは、とくに注意だ。

←せっかく稼いだものを盗まれるのは厳しい。油断は禁物だ。

ストーリー紹介

ウルの救出 ～オード族長の息子ウルを魔物から守れ

32 ドーメンには、下突き以外ではダメージを与えられないので注意

グラナヴァリスの中腹を越え、さらに奥へと進むと、レダ族の少年がドーメンの群れに襲われている場面に遭遇。すぐに助けに入って、ドーメンを倒す。この敵は、下突き以外の攻撃では一切ダメージを与えられない。引き寄せてからの下突きで、まとめてダメージを与えるのだ。戦闘終了後に、襲われていた少年がオードの息子のウルだと判明する。

←ウルのピンチ。なぜ彼がこのような危険な場所に足を踏み入れたのかは、救出後に明らかになる。

←ドーメンの大口に噛みつかれるとダメージも大きいので、下突きで攻めるのが効果的。

仕掛け紹介

岩場 ～ブンダガーの自爆に注意しながら、テンポよくジャンプせよ

グラナヴァリスの岩場は段差が大きく、足を踏み外すと、いちばん下まで落下して、始めから登り直しになる場所が多い。タイミングよくジャンプして先を目指す。また、岩場の途中には、爆弾岩ブンダガーが配置されていることが多く、爆風でアドルを吹き飛ばそうとしてくる。爆風に巻き込まれると、下に落とされる可能性が高い。爆発前に倒すのも手だ。

←岩場から岩場へのジャンプは、踏み切り位置さえ間違わなければ、通常のジャンプでも充分届く。

←ブンダガーの爆風は、多少かすっただけも吹き飛ばされる。間合いを測って行動すること。

つづら折り ～魔物を確実に排除しつつ、慎重に進め

洞窟内には、ダムヘッドの巣が集中したポイントが多数存在する。ダムヘッドは、アドルに向かってブンダガーを放り投げてくる厄介な敵だ。まずは、こいつらの巣穴に接近して、ブンダガーを掲げて出てきたところを、穴に押し込むようにして攻撃しよう。穴に入っていれば、ほかのダムヘッドの攻撃も届かないので、ダメージを受けずに倒すことができる。

←ダムヘッドの巣になっている穴は、彼らの投げるブンダガーの爆風を避けるのにもちょうどいい。

←爆風で下に落とされると、またイチからやり直しになってしまう。巣穴押し込みワザで回避できる。

宝箱情報

バンデッドメイル ～向かいから飛べ

「バンデッドメイル」を入手するには、宝箱そばの高台か反対側の高台に飛び乗り、そこからジャンプして行く。このとき、ダムヘッドが邪魔になるので、先に倒しておくこと。

←このポイントからジャンプしよう。着地後、手前に行けばOK。

青のタブラスなど ～岩棚から飛び降りろ

山頂近くの岩棚から飛び降りると中腹へ。着地場所で「青のタブラス」を、南下した場場所で「シルフェンブーツ」を入手できる。回収後は下に降りて、再び山頂へ。

←山頂付近の岩棚から飛び降りると、宝箱のあるフィールドに移動。

「鏡の欠片」と「ブリランテ」入手 ～妖精ユエの操るボスを倒して、アイテムを手に入れろ

33 「剣の祭壇」で「鏡の欠片」を手に入れろ

山頂に到着すると、剣の祭壇の中央に「鏡の欠片」が落ちている。これを入手するとイベントが発生し、ボス戦に突入するので、先に装備を整えておくこと。

←ゼーメの神鏡の欠片を発見。盗んだ犯人はエレシア人ではなかった。

34 妖精ユエの操るゾンプラスとの戦い

「鏡の欠片」を入手すると、どこからか妖精ユエが登場し、ボスキャラ・ゾンプラスを召喚する。ゾンプラスは逃げ道を破壊するとアドルに襲いかかってくる。

←剣の祭壇の周囲が破壊され、落下する床の上での戦いになる。

35 「ブリランテ」を発見

剣の祭壇は、グラナヴァリスの中腹に落下することに。それに続くユエのイベントが終了し、自由に動けるようになったら、剣の祭壇に捧げられている、炎属性を持った2本目のエメラス剣「ブリランテ」が手に入る。その後、グラナヴァリスを降りて港町リモージュに戻ろう。このとき、ダンジョンを脱出できるアイテム「アルマの羽根」を使うと、一瞬で出入口に戻れるので便利だ。

リモージュへの帰還 ～ラーバとオーガストの話に耳を傾けろ

36 ウルの無事を確認するため、ラーバのもとへ

リモージュに戻ると、ウルが入口で待っている。彼の無事を確認したら、彼の師匠・ラーバのもとに行き、イベントを進めよう。2人から「鏡の欠片」をオルハに返してほしいと頼まれる。

37 酒場の詩人オーガストにタブラスを読んでもらう

ラーバの家を出たら、酒場に寄り、吟遊詩人オーガストと話す。タブラスに書かれた内容を知ることができる。また今後、ほかのタブラスを手に入れたら、かならず彼に読んでもらうように。

BOSS ゾンプラス戦

LV	21	HP	800
STR	145	DEF	150

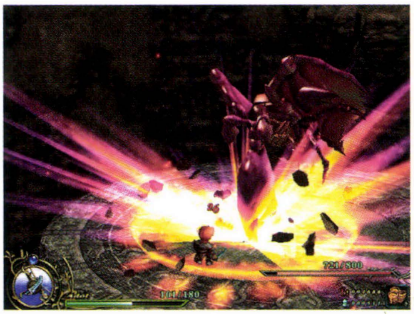
3種類の攻撃をよけて、対空攻撃で倒せ

上空から、全体にばらまかれる鱗粉攻撃や、大ダメージを与える爆破攻撃。また、パイラスの卵を大量に生み出す能力など、多彩な攻撃を誇るゾンプラス。飛行するゾンプラスを倒すには、上突きをヒットさせればいい。鱗粉はフィールドを回るように、爆破攻撃は後方へのジャンプで回避して、上突きを叩き込む。

おすすめの装備

基本的な装備は、剣は「リヴァルト」、鎧と盾は「バンデッドメイル」と「レディアンシールド」で。ツールは「蜂蜜」を9個用意しておくといい。戦闘をスムーズに進められる。

背後に回り込むようにしつつ攻撃を回避



←腕を地面に叩きつけ、爆破攻撃を行うゾンプラス。当たると大ダメージなので、これだけは絶対回避だ。

←敵が産むパイラスの大群を倒すと、魔力ゲージを素早く回復できる。回復したら、本体に剣魔法を叩き込もう。

高度を下げたときがチャンス！

←低空に降りてきたところに、上突きを叩き込め。ただし、腕の爆破攻撃の予備動作をしたら回避の準備を。

←メイルストロムは、うまくヒットさせれば大ダメージを与えられる。尻尾の方を狙うとうまく当たる。

魔物退治 ～「海岸道」に出没する魔物を倒して、「吊り橋」の修理を手助け

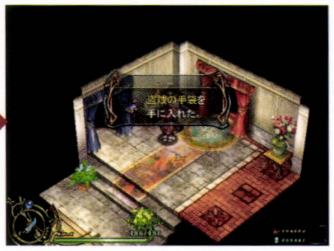
38 ザクソンの依頼を受けて「吊り橋」の魔物を倒せ

グラナヴァリスをクリア後、海岸道に行くと、ザクソンが負傷して休んでいる。話を聞くと、海岸道に出現したクリムフェにやられたという。ザクソンから、自分の代わりに倒してほしいと頼まれるので吊り橋に向かって、魔物を倒す。

・魔物退治の流れ

⬆海岸道にいるザクソンに話しかけ、魔物の話を聞く。

⬆クリムフェは頭上からの攻撃に強いので、下突きを活用するといい。



⬆任務終了をロイドに伝え、お金の入手率が高まる「盗賊の手袋」をもらえる。

クアテラ島へ ～「鏡の欠片」をオルハのもとに

39 イーシャに会いに「月の渚」へ向かえ

集落の入口で、ラーゴに話しかけると、イーシャが月の渚にいると教えてくれる。すぐに向かって再会を果たすと……。

⬅イーシャは、このあと、オルハもアドルのことを心配していたと話す。「鏡の欠片」を返すため、レダの集落に向かおう。

40 「レダの集落」にいるオルハに鏡を渡そう

村に戻ってオルハに会い、「鏡の欠片」を返そう。感動のあまり涙ぐむ彼女から、お礼として「守の種」をもらうことができる。

⬅オルハに「鏡の欠片」を返すたびにお礼がもらえる。ただし複数を一括で返還してもお礼は1個だけ。見つけるたびに持ってくること。

⇒忘却の遺跡へ

魔物リスト

パイラス Pyrus

LV	16	HP	73
STR	106	DEF	98
EXP	165	Gold	20
アイテム	エメル5		
特徴	空飛ぶガのような魔物。飛行しながら、体当たり攻撃を仕掛けてくる。		

ダムヘッド Dumhead

LV	16	HP	73
STR	106	DEF	102
EXP	165	Gold	20
アイテム	エメル5、蜂蜜		
特徴	トカゲのような魔物。ブンダガーを投げ飛ばし、爆発させて攻撃する。		

ブンダガー Bundghar

LV	16	HP	36
STR	121	DEF	75
EXP	660	Gold	3
アイテム	——		
特徴	岩のような魔物。アドルが接近すると、自爆して攻撃ダメージを与える。		

クリムソー Krimsaw

LV	17	HP	90
STR	103	DEF	110
EXP	175	Gold	20
アイテム	エメル1、チトの実		
特徴	花の魔物。花の部分をブーメランのように飛ばして攻撃してくる。		

ドーメン Domen

LV	19	HP	81
STR	127	DEF	111
EXP	195	Gold	20
アイテム	エメル5、蜂蜜		
特徴	泥のような魔物。かみつき攻撃を仕掛けてくる。		

※セトのデータはP.95を、ウルムトとエートのデータはP.104を参照。

グラナヴァリス・前半 MAP

「グラナヴァリス・前半」について

カナン平原の北部にそびえている、人工物と自然の岩山が融合した厳しいエリア。爆弾岩ブンダガーや、それを投げつけて攻撃してくるダムヘッドなど、ほかとはちょっと違った魔物が生息している。

グラナヴァリス・後半へ

宝箱：薬草

ブンダガー地帯は素早く駆け抜けろ

グラナヴァリスの後半へ繋がるこの道は、非常に狭いうえに、爆弾岩のブンダガーが多数配置されている。いちいち倒しながら進むのは危険なので、相手をせずに駆け抜けてしまうのが得策だ。テンポよく進めば、爆風に巻き込まれずに向こう岸までたどり着ける。

もしくは、逆にゆっくりと進むのも手。1度爆発したブンダガーは、画面が切り替わるまで復活しない。1つ1つ爆発させて、安全を確保して進むのもアリだ。

⬅自爆してくるブンダガー。爆風に巻き込まれると大ダメージを被ってしまう。注意して、走り抜けること。

セーブポイント

落下ポイント

⬆ゾンプラスを倒すと、ここに床が落下する。「ブリランテ」を取り、出口へ向かおう。

カナン平原・後半へ

トレーニングポイント1

ここで主に狙っていくのはバイラス。ダムヘッドが投げてくるブンダガーに注意しながら経験値を稼ごう。あまり無理をせず、セーブポイントとの間を往復しつつ戦うこと。

⬅バイラスは、光っているときに攻撃すると、こちらもダメージを受けてしまう。気をつけよう。

段差や足場を見落とすな

これまで冒険したきた樹海や平原に比べて、岩山であるグラナヴァリスは立体的な構造になっているのが特徴だ。足場を踏み外すと前のシーンまで戻されたり、ジャンプして進める道を探さないと先に進めなくなったりすることも多い。

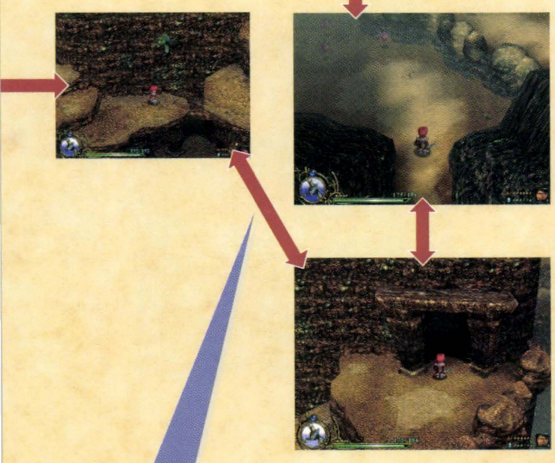
とくに見落としやすいのが、ダムヘッドが多数出現する穴が開いた、段々になった場所だ。総じて、上へ登るための足場を見落としやすいので気をつけよう。

↑前半の足場はわかりやすいが、後半の足場はちょっと判別しにくいので、注意が必要だ。

トレーニングポイント2

ここではダムヘッドを相手にして経験値を稼ぐ。彼らの巣である穴へ入り込み、1体ずつ相手をすれば、余計なダメージを受けることなく、倒していけるだろう。

←出てきたところを穴に押し込み、そこから一気に連打で決めに行く。速攻で相手に反撃の機会を与えるな。



花を飛ばしているスキをつけ

岩場で見かけることの多い植物型の魔物、クリムソー。花がついている時は無敵だが攻撃のために花を飛ばすと大幅に防御力が低下する。そこを突いて攻めよう。

←花を飛ばしたところを、攻めたてる。スピードとタイミングが勝負だ。一気に決着をつけてしまおう。

宝箱：アクセサリホルダ

グラナヴァリス・後半 MAP

「グラナヴァリス・後半」について

地形の高低差が大きく、移動するにはジャンプが不可欠。ただ、足を踏み外すと、ダンジョンの入口へ戻されてしまうこともあるので、慎重に進んでいこう。奥には、「剣の祭壇」と呼ばれる遺跡が眠っている。

トレーニングポイント1

ここは広いうえに、パイラス以外の敵はほとんど出現しない。トレーニングにはもってこいなので、ゾンプラス戦に臨む前に、経験値を稼いでおこう。

←パイラスは、引きつけてから、剣技ウインドを出すことで、まとめて倒すことができる。

宝箱：アルマの羽根

➡宝箱の周囲にはブンダガーの大群が。手前に退避してブンダガーを自爆させると安全に入手できる。

⬇このポイントに進むと、自動的にウル救出イベントがスタートする。ドーメンは強敵なので、装備やツールのチェックを行ってから入るようにしよう。

ウル救出ポイント

宝箱：バンデッドメイル

宝箱：レディアンシールド

ドーメンはさけて通れ

地面を這うようにこちらに向かってくるドーメンには、下突き以外の攻撃ではダメージがいかない。また、攻撃力も高いので、手こずるようなら無理して戦わないこと。

←ヒットする攻撃方法が少ないうえ、耐久力も高い。相手にするのがうっとうしいときは無視しよう。

グラナヴァリス・前半へ

トレーニングポイント2

ブンダガーが密集しているので、これをまとめて倒せば大量の経験値を稼ぐことができる。ゾンプラスはＬV21以上になっていないと苦戦するので、事前に上げておくこと。

⬅ブンダガーは、自爆する前に攻撃を加えれば爆発させずに倒すことができる。経験値稼ぎに役立てよう。

飛び下りポイント

⬆切れ目から飛び降りると、「青のタブラス」や「シルフェンブーツ」を入手できる。

セーブポイント

宝箱：青のタブラス

⬇剣の祭壇に落ちている「鏡の欠片」を手に入れると、ボス戦へと移行する

BOSS! ゾンプラス戦

爆風で飛ばされないように注意

このフィールドで爆風を受けると、下のフィールドに落とされてしまう可能性が高い。「青のタブラス」と「シルフェンブーツ」を入手するまでは、とくに爆風に注意。間違って足を踏みはずすなんて、もってのほかだ。

⬅落ちると、また最初からやり直し。

ピッカード(※)

剣の祭壇

※ピッカードは、ナピシュテムの匣復活後に出現。

宝箱：シルフェンブーツ

宝箱は残さず探し出そう

このダンジョンには、便利なアイテムが数多く眠っている。マップをチェックしつつ、すべてのアイテムを手に入れておこう。

⬅とくに「アルマの羽根」は、この先の必需品となる。かならず取っておくようにしたい。

⬅ゾンプラス戦が終わると、前半の落下ポイントへと強制移動する。

グラナヴァリス前半・落下ポイントへ

「忘却の遺跡」突破から、ロゼにプレゼントをもらうまで

ストーリー紹介

「忘却の遺跡」最深部へ ～ボスを倒して、2つ目の「鏡の欠片」を取り戻せ

41 「ブリランテ」で赤の扉を開けろ

グラナヴァリスで「ブリランテ」を手に入れたら、ミトス参道の内部にある赤い扉の封印を解く。すると忘却の遺跡への道が現れる。

←扉の前に来たら「ブリランテ」に持ち換える。そして扉を調べると、扉が開く。

42 遺跡最深部で「鏡の欠片」を入手

遺跡の最深部へ進むと、鏡の欠片が落ちている。もちろんすぐに拾おう。これで、ついに2つ目の「鏡の欠片」を回収。

←グラナヴァリスに引き続き、「鏡の欠片」を入手後、ボス戦に突入することになる。

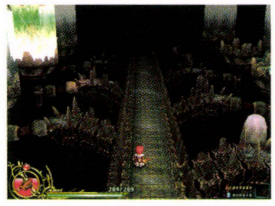
43 妖精セラの操るウド＝メイユとの戦い

「鏡の欠片」を入手すると、妖精セラが現れ、ウド＝メイユを召喚。ボス戦となる。突入前に装備を整え、万全を期しておくこと。

←ボスを呼び出す妖精セラ。彼らは、なぜ鏡を必要とするのだろうか。謎は深まる。

44 さらに奥へと進め

ウド＝メイユを撃破すると、さらに先へ行けるようになる。扉をくぐって奥へ。この道が、ゼメスの聖地へと続いている。



←不気味な培養管が続く通路をまっすぐに歩いてゆくと、ゼメスの聖地にたどり着ける。

BOSS ウド＝メイユ戦

LV	27	HP	800
STR	165	DEF	175

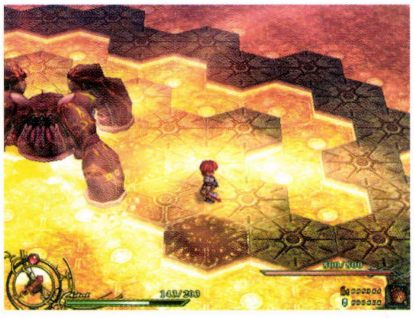
床から落とされないように気をつけつつ、剣魔法で攻めろ

ウド＝メイユ戦で、何より気をつけるべきは、床に酸のある地帯の存在。１度落ちると抜け出すまでに連続でダメージを受けてしまう。またウド＝メイユは、ジャンプ攻撃で床を破壊し、酸地帯を広げていくので注意すること。回転攻撃に注意しつつ接近して、「リヴァルト」の剣魔法メイルストロムと、剣技ウインドを連打していけばいいだろう。

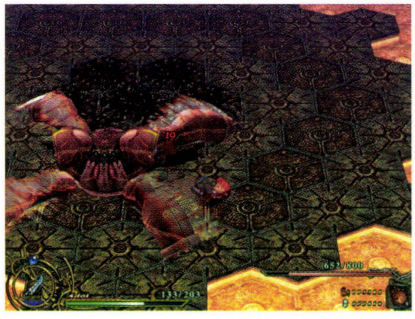
おすすめの装備

メインは「リヴァルト」を使う。「ブリランテ」のレベルも充分なら、使い分けてみよう。アクセサリに「ヘビーベルト」と「シルフェンブーツ」を装備しておくと安心。ツールホルダには「薬草」をセット。

足場を確保して、ダメージを最小限に抑えろ



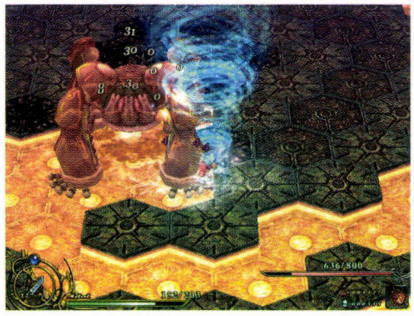
←ウド＝メイユによって広がった酸地帯は、元に戻らない。足場がなくなる前に勝負を決めること。



←回転しながらこちらに突撃してくるウド＝メイユ。ぶつかると酸地帯に吹き飛ばされてしまう。

剣魔法を使い分けて、大ダメージを狙え

←回転攻撃でこちらに向かっているときなどには、遠距離からイクスプロージョンを当てると有効だ。



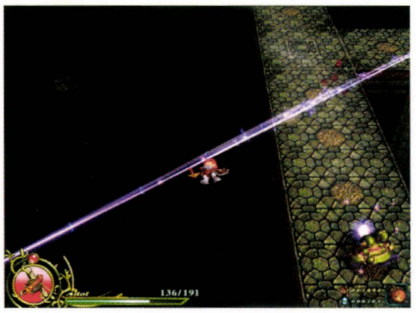
←足下でメイルストロムを当てると多段でヒットし、大ダメージを与えられる。魔力が貯まったらすかさず撃とう。

仕掛け紹介

崩れた通路 ～ジャンプのタイミングをつかむまでは、落ちるのも勉強？

忘却の遺跡には、通路が崩壊して、足を踏み外すと下のフィールドに落下してしまう場所が数多くある。落下すると元の場所に戻るまで遠回りすることになるが、何度もチャレンジすれば、ジャンプと着地のタイミングは必ずつかめるはずだ。また、中には落下しなければ入手できないアイテムもあるので、ＭＡＰを参考に、宝箱をきっちり開けること。

←ジャンプのタイミングさえ合えば、ほとんどの場所は飛び越えられる。



←レーザーに当たると吹き飛んで落下してしまう。ゼナスは先に倒すこと。

強酸地帯 ～落ちたらすぐに床へ移動しよう

崩れた通路を抜け、遺跡の後半にさしかかると、今度は足場の回りを酸が囲っているフィールドにさしかかる。この酸に落下すると、連続でダメージを受けてしまうので注意が必要。ジャンプの着地ポイントや、敵の攻撃に注意しつつ、なるべく足場を進むように。

←酸に落ちたら、素早く床の上に退避するように。長くいると、敵の攻撃よりもダメージを受けてしまう。

←タイミングはシビアだが、落下直後に脱出すればノーダメージのときも。落ちたら、すかさずジャンプだ。

宝箱情報

ヘビーベルト ～切れている手すりから落ちろ

長い通路の入口の前のフィールドで、手前の手すりが壊れている場所がある。ここから落下すると「ヘビーベルト」が入った宝箱の近くに着地できる。敵に注意して回収。

←かなり見落としやすい場所にあるので、注意。

ガルヴァハンド ～ギリギリまで乗り出してジャンプしろ

右にある４本の柱の中心に向けてダッシュジャンプ。また手前の１段下がった部分に足場があるので、そこからジャンプする手も。宝箱から「ガルヴァハンド」を入手。

←ここからジャンプすれば、ダッシュジャンプでなくても柱に届く。

ブラッドネイル ～死角にある足場を使え

大階段下の通路から、東に向けてダッシュジャンプすると、階段の奥に隠れている足場に着地できる。そのまま東に進むと宝箱が。

←隠れた足場は、通路と大階段の、ちょうど中心あたりにある。何度かトライしてみよう。

エルダオーブ ～「虹の欠片」を装備しろ

「ガルヴァハンド」入手場所で「虹の欠片」を使うと、先に進む足場が見える。ダッシュジャンプで越え「エルダオーブ」の部屋へ。

←この先では、マジュヌーンが「エルダオーブ」を守っている。強敵なので要警戒だ。

カプラの輝水 ～4回のダッシュジャンプでたどり着け

「カプラの輝水」を手に入れるには、崩壊した通路を南に向かわずに、まっすぐ東に向かう。すると狭い足場が現れるので、４回ダッシュジャンプで飛び越えると入手可。

←ダッシュジャンプで足場を抜けよう。着地場所を見誤らないこと。

黒のタブラス ～「エリクシル」の剣技で透明な壁をクリア

アクセサリホルダが手に入るポイントで「虹の欠片」を装備しておくと、左側に透明な足場が現れる。ここを飛び越えると、「黒のタブラス」を入手できる。最後の柱に要注意。

←柱は「エリクシル」の剣技サンダーの突進で通過できる。

ゼメスの聖地 ～アルマとの邂逅を果たし、「エリクシル」を入手

45 精霊神アルマの話に耳を傾けよう

ゼメスの聖地にたどり着いたら、まずは聖地の奥へと進み、中央に鎮座する白い像、精霊神アルマの像に。すると、アルマの思念が流れてきて、黒き匣が復活しようとしているので、それを阻止してほしいと頼まれる。その後、奥の部屋が開かれるので、先へと進む。なお、これ以降アルマからの思念は届かなくなる。

←不気味な通路を抜けた先には、光あふれるゼメスの聖地が。

←アルマは、アドルに世界の危機を訴え、それを救ってほしいと願う。

46 3本目の剣「エリクシル」を発見せよ

アルマの話が終了したら、奥の部屋へ向かい、3本目の剣「エリクシル」を入手する。これで、忘却の遺跡の入口付近の金の扉の封印も解けるようになる。

←最後の剣「エリクシル」は雷の属性を持っている刺突剣。素早い攻撃が特徴。

47 ガッシュとの遭遇

ガッシュは聖地へと向かうと、アルマの周りの柱に札を貼りつけていく。そして、アドルに封印のために必要なので、絶対にはがすなと警告し、去っていく。

←ガッシュの貼った封印の札。絶対にはがすなと念を押されるが……。

再び架かった「吊り橋」 ～エレシア人とレダ族の交流を見守ろう

48 「吊り橋」の復活がもたらしたのは……

リモージュに戻ると、クアテラ島につながる吊り橋が直っている。この修理に協力したレダ族、エレシア人の間に、相手に対する友好的なムードが生まれる。

←吊り橋の修理を通じて、互いを理解する心が生まれたようだ。

49 バスラムから「海神の護符」を預かろう

バスラムにゼメスの聖地へ到達したことを伝えると、礼として「海神の護符」をもらえる。緑水洞で必須となるアイテムなので、忘れずに入手するように。

←持っていると、水中でも呼吸できるようになる。月の渚の宝箱も取れる。

50 「吊り橋」を渡ってきたイーシャたちに会え

ラーバの家に向かい、クヴァルについて町にきたイーシャと再会する。彼女は、残りの「鏡の欠片」を入手したら、オルハに返してほしいとアドルに告げる。

←ラーバの家でイーシャと再会。人見知りな彼女の勇気にほほえましくなる。

51 ロイドから「音無しの鈴」の情報を聞き出せ

ロイドに話しかけると「音無しの鈴」を、ウルが落したという話を聞ける。このあとでウルに話しかけるとピアナ・ピアスに襲われ、落としたことがわかる。

←貝の魔物を弱らせる「音無しの鈴」。この先、必要になってくるアイテムだ。

52 「ロゼの店」の商品を全種類購入し、「姉の威光」を手に入れよう

忘却の遺跡から帰還後、所持金に余裕があるのなら、ロゼの店の全商品を一気に購入してしまおう。ロゼは全商品購入を喜んで、礼にとアイテム「姉の威光」を渡し、外にいる弟のクロアに見せろと告げる。その後、クロアの店に向かい、「姉の威光」を見せよう。すると、自分の店でアイテムを売却すれば、普通よりも高値で買い取ると涙ながらに宣言。今後、クロアの店でアイテムを売却すると、通常の1.5倍の値段でアイテムを買い取ってくれるようになる。消費アイテムが余ったときなどは、クロアの店を利用しよう。

⇒クアテラの樹海・北西部へ

魔物リスト

ガドック Gadoc

LV	22	HP	90
STR	142	DEF	137
EXP	225	Gold	20
アイテム	エメル5、蜂蜜		
特徴	機械型の魔物。ジャンプしながら踏み潰し攻撃を仕掛けてくる。		

ゼナス Zenus

LV	22	HP	63
STR	144	DEF	154
EXP	450	Gold	40
アイテム	エメル30		
特徴	機械型の魔物。レーザーによる遠距離攻撃を行う。		

サリオン Sarion

LV	23	HP	93
STR	151	DEF	151
EXP	235	Gold	20
アイテム	エメル5、蜂蜜		
特徴	機械型の魔物。接近しての体当たり攻撃で迫ってくる。		

ギーラ Gila

LV	24	HP	80
STR	151	DEF	146
EXP	245	Gold	20
アイテム	エメル30		
特徴	機械型の魔物。飛行しながら、周囲に弾をばらまく。		

ゲイトイル Gateoil

LV	24	HP	48
STR	141	DEF	99
EXP	245	Gold	20
アイテム	エメル30、薬草		
特徴	顔だけの魔物。ジャンプした後に残る火線でダメージを与えてくる。		

ゼクロス Zecross

LV	25	HP	99
STR	156	DEF	167
EXP	254	Gold	20
アイテム	エメル30		
特徴	機械型の魔物。ブーメランのようなレーザーを放って攻撃してくる。		

ビドゥン Vidun

LV	25	HP	198
STR	145	DEF	145
EXP	254	Gold	20
アイテム	エメル5		
特徴	人魂のような魔物。体当たりする。「黒のタブラス」の部屋限定で登場。		

マジュヌーン Majnun

LV	60	HP	7610
STR	338	DEF	321
EXP	605	Gold	400
アイテム	——		
特徴	最終ボスよりも強い魔物。「エルダオーブ」の部屋限定で登場。		

最強の敵、マジュヌーンを倒そう!!

忘却の遺跡・前半にある「エルダオーブ」の部屋。この部屋には、最終ボスよりも強い最強の敵、マジュヌーンが待ち構えている。勝つためには最低でもLV54は必要。ナピシュテムに向かう前に、廃都キシュガルで鍛えまくろう。装備は「エメラス」シリーズをすべて身につけ、そのうえで「ガルヴァハンド」で攻撃力を上げておくといい。マジュヌーンの攻撃方法は、周囲に放つ光弾、ホーミングレーザー、波動攻撃の3つ。どれも当たると大幅にHPを削られるので、動き回ったり、範囲外に出て避けること。攻撃をかわしたら、遠距離から剣魔法を当てていく。さて、これだけの強敵を倒せば、報酬もさぞかし……と思うと、実はこれが何もくれない。残るのは最強の敵を倒した名誉だけなのだ。

なお、マジュヌーンを倒さなくても、「エルダオーブ」を回収することは可能。レベルや装備が十分でない場合は、宝箱の回収だけでもOK。

←周囲に飛ばす光弾は、弾と弾の間隔が狭いので、移動でかわすのは難しい。ジャンプで回避。

➡有翼人の上半身を出しての波動攻撃。有翼人との関係が気になる攻撃だ。

⬆レベルを上げ、装備を充実させれば、倒すことはできる。最強の名に恥じない強敵だがあきらめるな！

忘却の遺跡・前半 MAP

「忘却の遺跡・前半」について

ミトス参道にある赤の扉の封印を解除すると、進めるようになる遺跡。奥はゼメス島にある禁断の聖地に繋がっている。落とし穴状のトラップが多く、引っかかると脱出に苦労する。また、思いがけないところに宝箱が隠されているので、注意しながら進むこと。

セーブポイント

ミトス参道へ

飛び下りポイント1

宝箱：骨付き肉

トレーニングポイント

ここに落ちると、サリオンの群が現れる。広くて戦いやすい場所なので、ここで経験値を稼いでおこう。サリオンは個々に引きつけて、連続攻撃で倒してしまうのがいい。

←囲まれてしまうと面倒なので、1体ずつ引きつけてから、連続攻撃を撃ち込んで一気に倒そう。

※▬▬内で通常落下すると、ここに移動する。

落下ポイントA

飛び下りポイント1
落下地点

宝箱：ヘビーベルト

宝箱：薬草

←階段状の段差の横にあるので見逃さないように。

宝箱：黒のタブラス

忘却の遺跡・
後半（大階段横）へ

途中の敵は確実に倒せ

ジャンプ中に下に落とされてしまうと、また始めからやり直しになってしまう。余計な手間を増やさないためにも、邪魔な敵はあらかじめ倒しておくこと。

←ジャンプの途中でダメージを喰らうと、下に落ちる危険性が高い。事前に対策を講じておこう。

宝箱：アクセサリホルダ

↑簡単にたどり着けるので、早目に確保しよう。また、「黒のタブラス」の部屋にはここから進む。

宝箱：カプラの輝水

飛び下りポイント2

➡この柱の真下に「ガルヴァハンド」がある。また、マジュヌーンの部屋へ行くのもここから。

※▬▬内で通常落下すると、ここに移動する。

落下ポイントB

忘却の遺跡・
後半へ

宝箱：エルダオーブ

➡アイテムを取るだけなら低レベルでもOK。無理にマジュヌーンと戦う必要はない。

マジュヌーン戦

宝箱：ガルヴァハンド

飛び下りポイント2
落下地点

ゲイトイルにはフレイムで対抗

鬼の仮面に似た形状の魔物、ゲイトイル。こいつは、口を開いた瞬間にしかダメージを与えられない。攻撃の持続時間が長い、剣技フレイムが有効だ。

←フレイムをためるには少し時間がかかる。あまり接近しすぎて、ダメージを受けないように注意。

忘却の遺跡・後半 MAP

「忘却の遺跡・後半」について

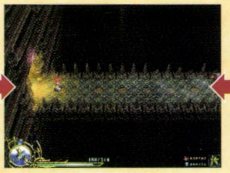
落とし穴がびっしりの前半を抜けると、次は酸の充満したダメージゾーンが待ち受けている。落ちると連続でダメージを受けてしまうので、慎重に行動すること。ここを切り抜け、ボスキャラのウド＝メイユを倒せば、ゼメスの聖地に進める。ゼメスの聖地で「エリクシル」を入手後、ミトス参道で「虹の欠片」「赤のタブラス」を取る。「虹の欠片」を装備すると見えない足場が見えるようになるので、残ったアイテムをすべて回収しよう。

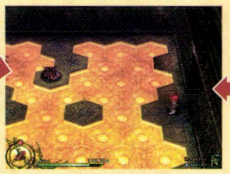
BOSS! ウド＝メイユ戦

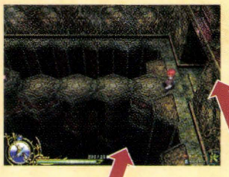
セーブポイント

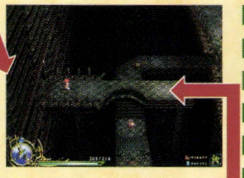
ピッカード(※)

※ピッカードは、ナピシュテムの匣復活後に出現。









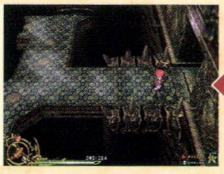
トレーニングポイント

ここは敵が密集しているので、経験値稼ぎに最適。ボス戦に備えて稼いでおこう。ただし、ダメージゾーンもあちこちにあるので、落ちないように気をつけること。

←「エリクシル」を入手した後は、剣魔法ライトニングを使って敵を一掃するのもオススメの戦法だ。

忘却の遺跡・前半へ
(「アクセサリホルダ」の場所)へ

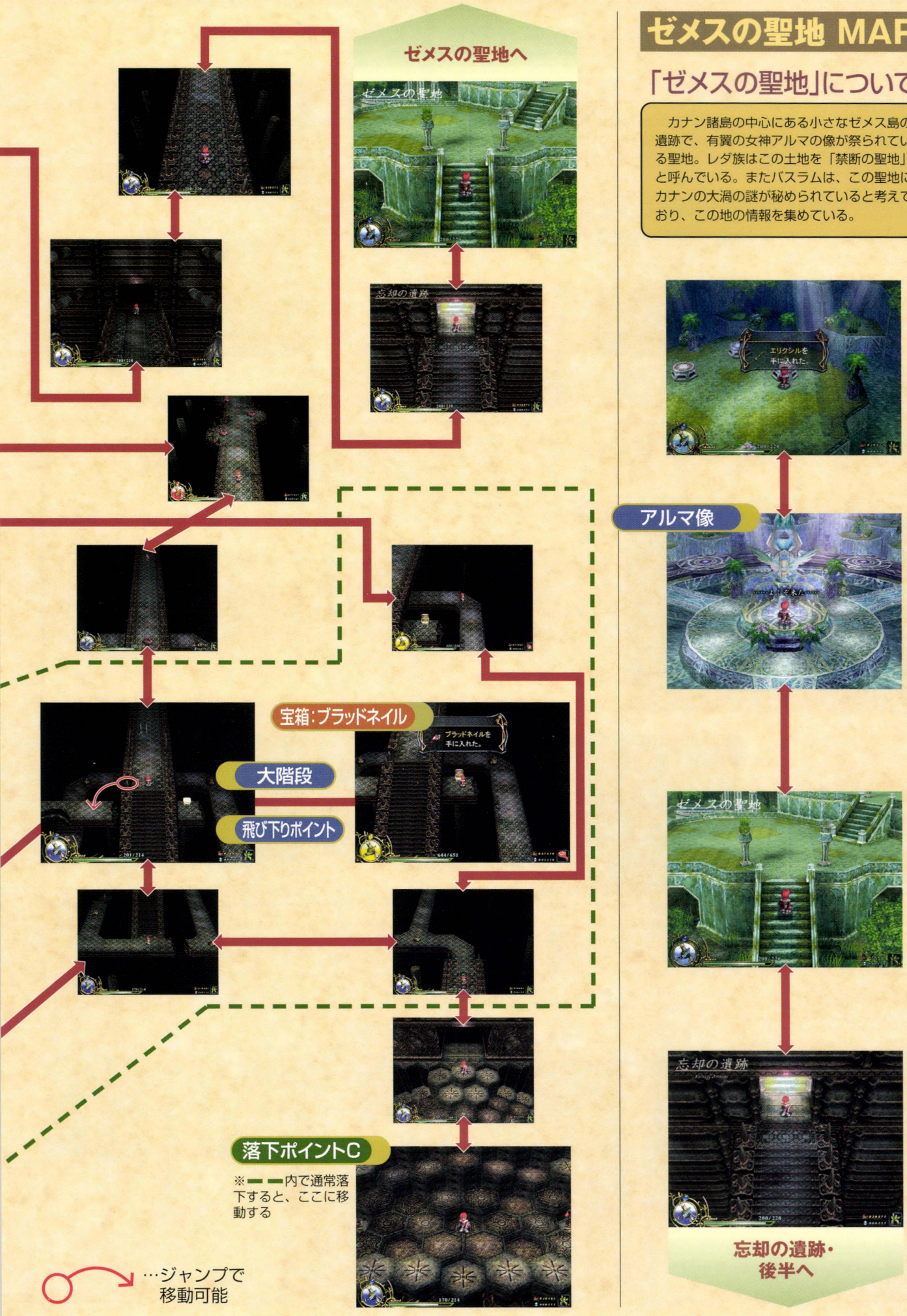
忘却の遺跡・前半へ



ゼメスの聖地 MAP

「ゼメスの聖地」について

カナン諸島の中心にある小さなゼメス島の遺跡で、有翼の女神アルマの像が祭られている聖地。レダ族はこの土地を「禁断の聖地」と呼んでいる。またバスラムは、この聖地にカナンの大渦の謎が秘められていると考えており、この地の情報を集めている。



「鏡の欠片」の返還からガポスダーラとの戦いまで

ストーリー紹介

樹海北西へ ～「鏡の欠片」を返すべくオルハのもとへ

52 「風見の丘」にいるオルハに会え

レダの集落に向かうと、彼女は樹海北西部にある風見の丘に向かったとラーゴが教えてくれる。彼女を追って鏡の欠片を返そう。

←「鏡の欠片」を返すと、オルハからお礼として、「力の種」をもらえる。すぐ使ってOK。

53 花の魔物のボスと対決

オルハに鏡を返したら西に進む。花のボス・ガポスダーラが待ち構えている。フィールドに入ると、すぐに襲ってくるので、注意。

←ガポスダーラは、ユリーファやクリムフェなどの花モンスターを無尽蔵に生み出してくる。

⇒緑水洞へ

BOSS ガポスダーラ戦

LV	30	HP	1816
STR	192	DEF	179

状態異常を防ぐアクセサリを装備し、本体を集中攻撃

ガポスダーラや、生み出されたザコたちは、混乱や毒など、さまざまな特殊効果をもつ攻撃をしてくる。アクセサリは状態異常を回避できるものを中心に装備すること。そのうえで本体に接近し、メイルストロムやイクスプロージョンなどを放ちつつ、「リヴァルト」の剣技ウインドで集中攻撃を加えていく。ザコが気になるなら、ライトニングで一掃するのがオススメ。

おすすめの装備

基本的に「リヴァルト」を装備しておき、剣魔法を放つときだけ、「ブリランテ」、「エリクシル」に変更しよう。なお、アクセサリは、「白蛇の腕輪」、「ルーンピアス」など、状態異常を回避してくれるアイテムで固めておくこと。

かみつき攻撃に要注意

←かみつき攻撃はダメージが大きい。口を開けたらすぐ退避だ。

剣魔法で大ダメージを狙え

←剣魔法は、どれも大ダメージを与えられる。

魔物リスト

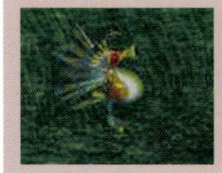
ユリーファ Yurefua

LV	28	HP	152
STR	158	DEF	158
EXP	285	Gold	20
アイテム	エメル30、オロイの実、リムリア茸		
特徴	花の魔物。混乱＋毒状態になる花粉を吹きかけてくる。		

ボルギルム Bolgillum

LV	28	HP	152
STR	153	DEF	170
EXP	285	Gold	20
アイテム	エメル30、薬草、リムリア茸		
特徴	アルマジロのような魔物。体当たりされると、過重＋混乱状態になることも。		

ザドロム Zadrom



LV	30	HP	113
STR	167	DEF	118
EXP	610	Gold	400
アイテム	エメル30、オロイの実 、リムリア茸		
特徴	タツノオトシゴのような魔物。水面に上がりながら、水弾を放つ。		

※セトのデータはP.95を参照

クアテラの樹海・北西部 MAP

「クアテラの樹海・北西部」について

レダの集落の西に広がる地域。状態異常を引き起こす攻撃をする敵が多いので気をつけよう。ここから風見の丘や、植物型の魔物のボス・ガポスダーラのもとに行ける。

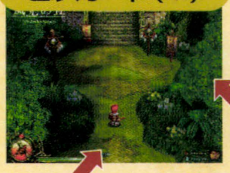
←ガポシャースラは、ナビシュテムの匣が復活後に戦うことができる。これを倒すと、「エメラスクラウン」が入った宝箱が出現する。

宝箱：エメラスクラウン

BOSS! ガポシャースラ戦

※ピッカードは、ナビシュテムの匣復活後に出現。

ピッカード(※)



風見の丘

⬆レダ族の聖地。オルハに「鏡の欠片」を返す際に訪れる。また、「龍のメダイユ」を使って廃都キシュガルへ進む際に通ることに。

←来た道を引き返せばボス戦から抜けられるが、ボスのHPは全回復するので注意。なお、倒してもアイテムはもらえない。

BOSS! ガポスダーラ戦

宝箱：骨付き肉

宝箱：ルーンピアス

「ルーンピアス」を装備しよう

北西部には、ダメージと同時に状態異常の「混乱」を与えてくる敵が多い。ここは、装備していると混乱を防ぐ効果がある「ルーンピアス」で切り抜けよう。

←ユリーファのブレスは、追加効果の混乱が厄介。混乱すると、移動が通常と逆になってしまう。

⬇木々に隠れた細道を左に抜けると、この宝箱にたどり着ける。

宝箱：リムリア茸

クアテラの樹海・東部へ

トレーニングポイント

敵は多いが、通路が広めなので、1体ずつ相手にすれば、対処できないことはない。ここで経験値とエメルを稼いでおこう。かならず「ルーンピアス」を装備して戦うこと。

←ボルギルムはダメージに加えて混乱を与えてくる。下突きで対処して、攻撃を受けないように。

「緑水洞」突入から大渦が消えるまで

ストーリー紹介

2体のボスとの戦い ～「カナン平原」を経て「緑水洞」を突破せよ

54 ハチのボスから「音無しの鈴」を奪取しろ

まずカナン平原・後半にいるピアナ・ピアスを倒す。目標レベルは36前後。かなりの強敵なので、緑水洞で探索を続け、レベルを上げてから戦うこと。倒すと、緑水洞の奥に出現するニルヴァと戦うために必須となる「音無しの鈴」が出現する。

55 「緑水洞・後半」に向かい、スライムのボスを倒せ

続いては、緑水洞・後半で待ち構えているヌードロンとの戦いへ。レベルが37ぐらいあり、緑水洞で入手したアイテムを忘れずに装備すれば、さほど苦労せずに倒せるはずだ。緑水洞のボス・オージュガン戦のデモンストレーションだと思って戦うといい。

BOSS ピアナ・ピアス戦

LV	35	HP	723
STR	218	DEF	203

追いかけてくる針の一撃に耐え、下降してきた一瞬を狙え

ピアナ・ピアスは動きが素早いので、それだけでも難敵だ。そのうえ厄介なのが、ピスケルの群れでこちらの行動力を鈍らせておいてから撃ってくる誘導ミサイル型の針攻撃。一発のダメージが大きいので、あまり喰らっていると回復アイテム切れも考えられる。下降してきたときが弱点なので、そのスキを狙って剣魔法を叩き込もう。

おすすめの装備

針攻撃で受けるダメージを減らすため、緑水洞で、「ガルヴァシールド」や「ガルヴァアーマー」を入手していたら装備。毒状態になる「ガルヴァアーマー」には「白蛇の腕輪」をセットでつける。

針をさけるのは困難！ 受けたダメージを確実に回復せよ

←針による攻撃はダメージが大きい。すぐに回復アイテムを。

下降してきたところに剣魔法を当てろ

←メイルストロムを使えば、一気に大量のHPを奪うことも可能だ。

BOSS ヌードロン戦

LV	40	HP	1610
STR	223	DEF	211

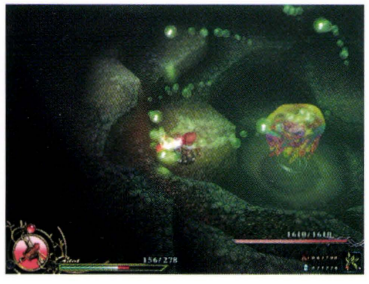
泡をよけつつ、遠距離攻撃で戦え

ヌードロンは、スリバチ状の岩底を漂いつつ、アドルに向けて泡を吹いて攻撃してくる。スリバチの底には、ヌードロンのほかにも無数のドロンがいるため、あまり接近し過ぎて状態異常になるのはさけたいところだ。ここは、ヌードロンの移動範囲が狭いことを利用して、泡をよけつつ、遠距離攻撃で勝負するのがいいだろう。

おすすめの装備

ヌードロン戦で怖いのは、ダメージよりも状態異常になること。「白蛇の腕輪」、「ルーンピアス」、「返しの呪符」、「シルフェンブーツ」をフル装備し、攻撃に集中できるように。

周りを駆け回って泡をさけろ



←遠距離攻撃の泡は、周囲を回る感じで動けばそうそう当たらない。

移動力の低さをついて、遠距離攻撃で攻めろ

←イクスプロージョンなら遠距離から連続ダメージを与えられる。

最後の「鏡の欠片」 ～ボス戦後、仲間たちとの再会を果たす

56 洞窟湖にガッシュが……

「緑水洞・後半」を進んで洞窟へ向かう。そこにはガッシュが先回りしていたが、湖を渡れないと見るや姿を消してしまう。

57 「鏡の欠片」を発見

洞窟を抜けると、そこは緑水洞の最深部。「鏡の欠片」が落ちているので拾っておこう。これですべての欠片を揃えたことになる。

58 妖精キサの呼び出したオージュガンと対決しろ

「鏡の欠片」を拾うと、妖精キサが姿をあらわし、アドルを倒すためにオージュガンを呼び出す。この戦いでの目標レベルは40。

59 オージュガンの口から奥へ進め

オージュガンを倒したら、腕の部分を渡って先に。行き止まりなのを確認して引き返すと、壁を崩してドギが現れる。

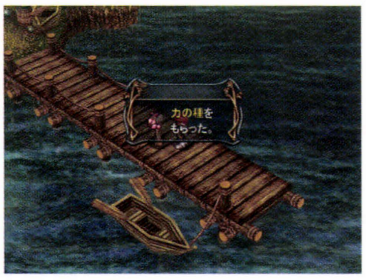
60 海賊との再会

陽の入江に向かうと、海賊船のメンバーたちと再会できる。船の修理のために港町リモージュへ向かおう。「海賊の火酒」の回収も忘れずに。

←怒っているように見えるテラだが、それは本気で心配していたことの裏返し。

61 バスラムとラドックとの会見は……

バスラムとラドックとの話し合いは、双方に有意義な形で幕を閉じる。つなぎ役としての仕事も終わったら、酒場のアグのところへ。



←会見後、船着場で待っているテラから「力の種」をもらえるので忘れずに。

62 酒場のアグに「カプラの輝水」を渡し、「エメルの小鎚」をもらおう

「カプラの輝水」を持ってアグに話しかけると、アイテム交換を持ちかけられるので、了承して「エメルの小鎚」をもらおう。装備すると、エメルの入手量が格段に増えるので、剣の強化に便利だ。その後、最後の「鏡の欠片」をオルハに返すため、レダの集落へ。

BOSS オージュガン戦

LV	41	HP	1200
STR	240	DEF	235

3パターンの攻撃をよけつつ、攻撃のスキをうかがえ

オージュガンとの戦いは、かなり特殊。なんと、オージュガンの本体は画面の奥にいるのに、アドルは手前の岩場から動けないのだ。剣の攻撃は届かないので、剣魔法イクスプロージョンを放つか、飛んでくるミグンを打ち返してダメージを与えるのだ。ブレス、腕、落石と、攻撃ごとのパターンをしっかり覚え、確実に剣魔法を当てつつ、ミグンを跳ね返していこう。

おすすめの装備

剣は、ミグンをとらえやすい「リヴァルト」か、イクスプロージョンを放てる「ブリランテ」がいい。「ヘビーベルト」と「シルフェンブーツ」の組み合わせで防御力を上げ、少しでもダメージを減らすようにするのも有効。

一撃のダメージが大きいので回避を確実に

←腕の攻撃をよけようとしてブレスの餌食に。アドルの移動範囲が限られているので攻撃を予測して早目に動こう。

←攻撃力が高い落石攻撃は、石の影を見てよけろ。また、画面中央の最下方は安全地帯だ。

ミグンを打ち返してオージュガンを攻撃

←ミグンに与えたダメージの一部が、オージュガンのHPから減る。剣魔法でミグンを打ち返す方がダメージ大。

←放曲線を描いて飛んでくるミグンも、「リヴァルト」のメイルストロムなら楽に打ち返せる。

「レダの集落」へ ～「ゼーメの神鏡」を修復せよ

63 オルハに「鏡の欠片」を返そう

族長の家で、ガッシュがオードたちを問いただす場面に遭遇。ガッシュはすぐ引き上げるので、オルハに「鏡の欠片」を返す。お礼に「カプラの輝水」をくれる。すべての欠片が揃ったので修復する。

64 「ゼーメの神鏡」が映し出すのは……

「ゼーメの神鏡」は無事修復される。だが喜びも束の間、ゼメスの聖地を調査中のバスラムたちが、ガッシュの貼った札をはがす場面が映像として流れる。状況を探るために港町リモージュを目指せ。

65 トクサに「海賊の火酒」を贈り、「金のロケット」を受け取れ

レダの集落を出る前に、酒好きのトクサのところに寄ろう。海賊船で入手できる「海賊の火酒」を持っていると、月の渚で拾ったという「金のロケット」と交換してくれるように頼まれる。なお、「海賊の火酒」はリモージュのカルマンも欲しがるが、彼に「海賊の火酒」を渡すと、お金しかもらえない。「海賊の火酒」は１つしか取れないので、トクサに渡すのがオススメだ。

大渦の消失 ～「港町リモージュ」から「ゼメスの聖地」へ

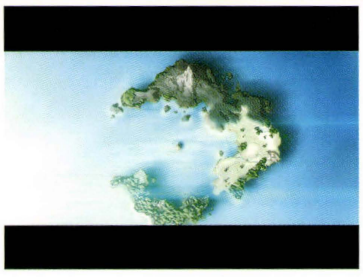
66 酒場のカルマンに「金のロケット」を渡せ

酒場のカルマンに金のロケットを渡すと、お礼としてクリティカルの確率を上げる「幸運の銀貨」をくれる。ウルに会ってラーバたちが出かけたのを確認後、ゼメスの聖地へ。

←「幸運の銀貨」はあらゆる場面で有効。つけっぱなしでもOKだ。

67 3人の妖精の目的は……

ゼメスの聖地に着くと、3人の妖精が鍵となり、黒い匣を解放。すると、カナン諸島の大渦が消滅する。ガッシュが歯がみしつつ姿を消すのを見たあとでリモージュへ。



←カナン諸島の大渦が消えた。これから何が起こるのだろうか。

⇒ロムン艦隊へ

宝箱情報

金のタブラス ～細い柱に飛び乗れ

緑水洞・前半にある、左右が崖になった場所に、東からぐるっと回り込む。その後、崖の間を細い柱を経由して飛び越え、向こう岸へ。分かれ道で北へ進めば到着だ。

←この位置に立ってから西へジャンプすれば、先へと進める。

蒼の秘薬 ～柱へダッシュジャンプ!

緑水洞・洞窟湖にある宝箱。すぐに取れそうだが、これがなかなか難しい。まずは、宝箱の近くにある足場から柱にダッシュジャンプ。さらに柱から宝箱にジャンプすればOK。

←この手順を踏まない限り、宝箱にたどり着けないので注意。

魔物リスト

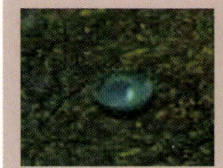
スーメ Sume

LV	30	HP	56
STR	170	DEF	146
EXP	55	Gold	18
ｱｲﾃﾑ	——		
特徴	ナメクジのような魔物で、毒をもつ。体当たり攻撃を仕掛けてくる。		

ドロン(緑) Green Dollon

LV	31	HP	58
STR	166	DEF	172
EXP	157	Gold	55
ｱｲﾃﾑ	エメル30、カミオの花		
特徴	スライムのような魔物。体当たり攻撃を受けると毒状態になる。		

ドロン(青) Blue Dollon

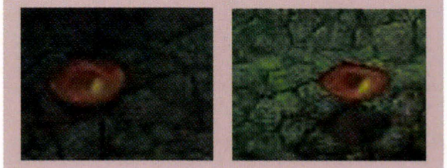


LV	32	HP	59
STR	176	DEF	176
EXP	162	Gold	18
ｱｲﾃﾑ	エメル30、オロイの実		
特徴	スライムのような魔物。体当たり攻撃を受けると過重状態になる。		

ドロン(赤)

LV	32	HP	59
STR	176	DEF	176
EXP	162	Gold	60
アイテム	エメル30、オロイの実		
特徴	スライムのような魔物。体当たり攻撃を受けると混乱状態になる。		

ドロン(黄)

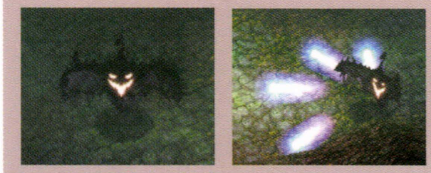


LV	32	HP	59
STR	176	DEF	176
EXP	162	Gold	60
アイテム	エメル30、オロイの実		
特徴	スライムのような魔物。体当たり攻撃を受けると呪い状態になる。		

ナブード

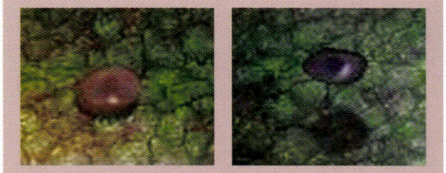
LV	32	HP	84
STR	176	DEF	202
EXP	325	Gold	120
アイテム	エメル30、薬草、リムリア茸		
特徴	ナメクジとカエルを合わせたような魔物。吐き出したスーメに攻撃させる。		

ビランディ



LV	36	HP	130
STR	208	DEF	201
EXP	365	Gold	160
アイテム	エメル150、薬草		
特徴	コウモリのような魔物。テレポートしつつ、光弾をばらまいて攻撃する。		

ドロン(黒)

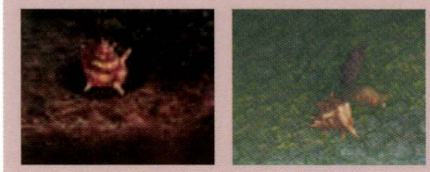


LV	37	HP	133
STR	198	DEF	216
EXP	375	Gold	170
アイテム	エメル30、蜂蜜、 リムリア茸		
特徴	スライムのような魔物。体当たりで、ランダムに 4 種類の状態異常にかかる。		

ドロン(白)

LV	37	HP	133
STR	191	DEF	220
EXP	375	Gold	170
アイテム	エメル150、エメル1		
特徴	スライムのような魔物。体当たり攻撃を仕掛けてくる。出現場所が少ない。		

ニルヴァ



LV	37	HP	66
STR	209	DEF	205
EXP	375	Gold	170
アイテム	エメル150、薬草		
特徴	貝を背にしたコウモリのような魔物。飛行しつつ体当たり攻撃をしてくる。		

ビランディ(擬態)

LV	38	HP	273
STR	217	DEF	241
EXP	385	Gold	180
アイテム	エメル150、薬草		
特徴	アドルの影のような魔物。剣攻撃を繰り出す。「虹の欠片」で真の姿が見える。		

ガーギル

LV	38	HP	193
STR	217	DEF	203
EXP	385	Gold	180
アイテム	エメル150、骨付き肉		
特徴	ミトス参道にいたギルチャの成体。触手で攻撃してくる。		

ポルベーラ

LV	38	HP	193
STR	217	DEF	203
EXP	385	Gold	180
アイテム	エメル150、薬草		
特徴	水中花のような魔物。周囲に飛び散る岩を投げつけて攻撃する。		

ミグン

LV	40	HP	0
STR	211	DEF	211
EXP	405	Gold	200
アイテム	——		
特徴	オージュガンが発射する爆弾のような魚。着弾後に爆発する。		

※ザドロムのデータはP.122 を参照。

緑水洞・前半A MAP

「緑水洞・前半A」とは

カナン平原にあるダンジョン。洞窟湖が多くあり、足場は悪い。当然のように、スライムや蛙型など、水棲系の魔物がやたらと出現する。スライムは色ごとにさまざまな状態異常を引き起こす厄介な敵だ。視界も悪いので「虹の欠片」は忘れずに装備すること。

①（P.130へ）

宝箱:薬草

…ジャンプで移動可能

セーブポイント

カナン平原・前半へ

「虹の欠片」で視界を確保せよ

緑水洞では、「虹の欠片」を装備しよう。複雑なダンジョンなので、構造を把握するためにも視界は広い方がいい。ビランディの正体を見破るのにも役立つ。

←「虹の欠片」を装備していない場合。非常に視界が狭く、探索するのに支障が出るのは確実だ。

→こちらが、「虹の欠片」を装備している場合だ。視界の広さや画面の見やすさが一目瞭然。

宝箱:骨付き肉

② (P.131へ)

トレーニングポイント

このポイントで出現するのはドロン（赤）のみ。ドロンは、そのドロンがもつ状態異常に対抗するアクセサリさえ装備してしまえば、恐れる相手ではない。赤なら混乱を回避する「ルーンピアス」、緑なら毒を回避する「白蛇の腕輪」などを準備しておけば楽勝だ。

⬆強敵ぞろいの緑水洞だが、ドロンは１ランク弱い。まずはドロン相手にレベルアップをはかろう。

緑水洞・前半B MAP

「緑水洞・前半B」について

奥に進むにつれて、ダンジョンが複雑な構造になり、敵も強力になってくる。セーブポイントも遠いので、HPの減少を最低限に抑えること。また、ここには「金のタブラス」「ガルヴァアーマー」「ガルヴァシールド」があるので、かならず入手しておこう。

緑水洞・後半へ

セーブポイント

宝箱：金のタブラス

「音無しの鈴」を忘れずに装備しろ

ニルヴァは、「音無しの鈴」を装備していないとダメージを与えられない。このアイテムは、カナン平原にいるボス、ピアナ・ピアスを倒すと入手できる。「金のタブラス」を回収する前には、必ず確保しておくこと。また、ニルヴァを倒すとかなりの経験値を稼げる。ニルヴァが集まっているポイントでトレーニングを行えば、効率的にレベルアップできるはず。ニルヴァの集団には剣魔法が有効なので、剣を鍛えて効果を高めよう。

←おびき寄せて、メイルストロムでまとめて倒すのがオススメ。

宝箱：薬草

①（P.128へ）

……ジャンプで移動可能

「ガルヴァ」シリーズを早目に揃えよう

高い防御力を誇る「ガルヴァアーマー」と防御力だけでなく攻撃力まで上昇する「ガルヴァシールド」。この2つを早めに入手して、難関・緑水洞攻略をスムーズに進めよう。

⬅装備すると毒になるという欠点を持つ「ガルヴァアーマー」。「白蛇の指輪」を用意しておくこと。

宝箱：骨付き肉

宝箱：ガルヴァシールド

⬆宝箱のある部屋の入口は多少わかりにくいので、突き当たりの部分を念入りに調べよう。入手したら、すぐに装備すること。

②（P.129へ）

⬅この写真の左に掲載した写真の場所からも宝箱を見ることはできるが、取るためにはかなりの回り道が必要となる。

宝箱：ガルヴァアーマー

緑水洞・後半 MAP

「緑水洞・後半」について

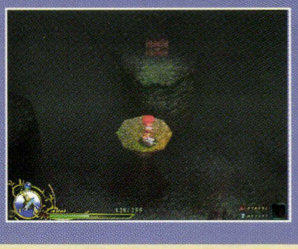
緑水洞の後半では、ジャンプで鍾乳石や岩場などを伝いながら奥へ進んでいくことになる。敵に気をつけて、着実に1歩1歩先へ進んでいこう。ここを抜ければ、洞窟湖に出る。

緑水洞・洞窟湖へ

宝箱：守の種

左の岩場からジャンプして取れ

「カプラの輝水」を入手するには、岩場からジャンプして対岸に飛び込む必要がある。足場が悪いうえに視界も狭いので、慎重に着地ポイントを見極めてジャンプしよう。

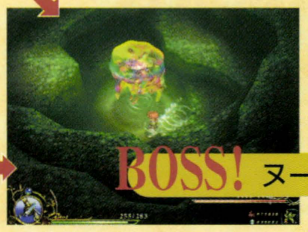


←着地先を確認してからジャンプしないと、落下してやり直しということにもなりかねない。

宝箱：カプラの輝水

宝箱：骨付き肉

➡来た道を引き返せばボス戦から抜けられるが、ボスのHPも全回復するので注意。なお、ボスはアイテムを落とさない。

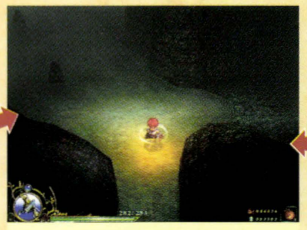


BOSS! ヌードロン戦

宝箱：エメラスガード

BOSS! デアドロン戦

←ナビシュテムの匣の復活後に出現。倒すと、「エメラスガード」が入った宝箱を落とす。



緑水洞 前半Bへ

鍾乳石の上に乗ってジャンプしろ

一見邪魔に思えても、実はジャンプの足場になってくれる「障害物」もある。これらをうまく飛び越えていかないといけない場所も多い。正確なジャンプを心がけよう。

←鍾乳石には、ごく小さいものもある。視界は狭いが、着地点を確認してしっかりジャンプしよう。

宝箱：蒼の秘薬

宝箱：蒼の秘薬

宝箱：アクセサリホルダ

トレーニングポイント

ここでガーギルを相手に経験値を稼ごう。こいつらの触手攻撃を喰らわないようにするには、正面からの攻撃をさけ、下突きやメイルストロムで戦っていくこと。

宝箱：薬草

……ジャンプで移動可能

……ダッシュジャンプで移動可能

緑水洞・洞窟湖 MAP

「緑水洞・洞窟湖」について

緑水洞から通じる洞窟湖は、奥に進めば進むほど、だんだん深くなっていくという特徴がある。水中で呼吸ができる「海神の護符」を持っているか、船を利用するなどの手段を講じない限り、先へ進むことはできない。ここを抜けることができれば、陽の入江に出る。

①

宝箱：蒼の秘薬

←湖の途中に立つ柱の上には宝箱が。１度地上に出て、そこからダッシュジャンプで飛び移れ。

陽の入江へ

「陽の入江」に行くには？

陽の入江に向かう入口は、最初は岩によって塞がれている。一度岩盤を調べて、進めないことを調べたら、入口まで後退する。と、ドギが向こう側から壁を破壊して現れるのだ。

←岩盤を破壊して出てくるのは、なんと相棒のドギ。この後、カナンの大渦で生き別れた面々との再会も。

「海神の護符」を使え

洞窟湖は、進むにつれて深くなっていく。海中で活動できるアイテム「海神の護符」を持っていないと、先に進むことはできない。あらかじめバスラムからもらっておこう。

←「海神の護符」は、忘却の遺跡クリア後、バスラムに話しかけると入手可能。ここへ来る前に準備しよう。

BOSS! オージュガン戦

オージュガンの口に入れ

オージュガンを倒したら、次に進むのはオージュガンの口の中だ。腕を伝って向こう岸に渡り、ジャンプで顔に登って、口の中を進んでいこう。その後、その奥が行き止まりであるというメッセージを確認してから戻ろうとすると、物語が先に進む。

↑オージュガンの口から先に進め。「鏡の欠片」を手に入れたからといって、すぐ出ないように。

緑水洞・後半へ

セーブポイント

①へ

陽の入江・海賊船 MAP

「陽の入江・海賊船」について

カナンの大渦に巻き込まれ座礁した海賊船トレス＝マリス号が停泊している入江。アドルとともにこの船に乗ってきたドギや、船長のラドック、その娘のテラなどが避難している。トレス＝マリス号は、修理のメドが立つと、港町リモージュへ移動する。

※ピッカードは、ナピシュテムの匣復活後に出現。

ピッカード(※)

海賊船出入り口

緑水洞・洞窟湖へ

海賊船は移動する

最初は陽の入江に存在する海賊船だが、ロムン艦隊が到着すると入江から姿を消してしまう。その後、ナピシュテムの匣が復活すると、港町リモージュの船着場に出現する。

ちなみに、オルハたちを助けるためにロムン艦隊に乗り込む直前に陽の入江まで戻ると、海賊船で働くドギやテラの姿が見られる。普通に遊ぶと、わざわざ戻る必要はないタイミングだが、よりストーリーを楽しみたい人は、ちょっと寄り道してみよう。

⬆ストーリーが進むと、海賊船は入江から移動して、港町リモージュの船着場に姿を現す。

セーブのし忘れに注意

陽の入江から始まるテラたちとの再会イベントはかなり長いものだ。次にセーブできる場所まで時間がかかるので、オージュガンを倒したところでセーブしておくのが安心だ。

「海賊の火酒」の取り忘れに注意

海賊船で入手できる「海賊の火酒」は、アクセサリ「幸運の銀貨」を入手するために必要なアイテムだ。陽の入江を出る前に、しっかりと入手しておくこと。

⬅海賊船の奥にある宝箱に、「海賊の火酒」は入っている。重要なアイテムなので、忘れないように注意。

宝箱：海賊の火酒

ロムン艦隊の侵攻からレダ族の救出まで

ストーリー紹介

ロムン兵による占拠 ～大渦消失がもたらした事件を解決せよ

68 ロムン艦隊の情報を集める

港町リモージュは、ロムン艦隊に占拠されていた。まずは、町の人々やロムン兵に話を聞こう。大渦の消失とともにロムン艦隊が攻め寄せてきたこと、艦隊の副長がレダ族狩りに向かったことなどがわかる。彼らの安否を気使いつつ、急いでレダの集落へ。

69 負傷したオードを助けろ

祭りの準備が進んでいたレダの集落は、ロムン兵の暴挙によって、見るも無惨な姿に。奥に進むと、重傷を負ったオードが倒れているので助けよう。すると、レダ族の半数がロムン兵に捕えられたと判明。オードをラーバに託して、港町リモージュのロムン艦隊へ。

レダ族救出作戦 ～「ロムン艦隊」に乗り込んで、捕われの人々を解放しよう

70 救出作戦スタート

バスラムに会うと、テラが登場し、レダ族救出作戦が行われることに。もちろんアドルも参加し、彼女とともにロムン艦隊へ。

←1度作戦がスタートすると、後戻りできない。準備が整ってから、テラに話しかける。

71 一般艦の牢屋でウルたちを救出せよ

テラと2人で一般艦に乗り込む。ロムン兵を倒すと、レダ族を助けられる。姿のないオルハとイーシャを探しに旗艦へ。

←ウルがアガレス提督から拝借した「提督の鍵」。ボス戦へ続く扉を開けられる。

BOSS ラーナルーナ戦

LV	42	HP	2000
STR	260	DEF	240

敵の幻惑攻撃をはねのけろ

ラーナルーナは、かなり変則的な戦いを仕掛けてくる。舌や体当たりによる攻撃も強力だが、それ以上に透明化と、足をすべらせる緑の粘液を警戒しよう。本体に接近できれば、あまりダメージを受けずにすむので、舌をよけつつふところに踏み込み、ダメージを与えたら再び離れてチャンスを待つという行動を繰り返していくといいだろう。剣魔法も有効に使っていきたい。

おすすめの装備

「リヴァルト」や「ブリランテ」は、なぜか効果が低い。剣は「エリクシル」をメインで使おう。とにかく防御力が高い敵なので、アクセサリでは、「幸運の銀貨」を装備してクリティカル率を高めると、戦いがかなり楽になる。

トリッキーな動きに惑わされるな

←緑色の粘膜を踏むと、足がすべるようになる。しばらく歩くと元に戻るので、それまでは我慢しよう。

←透明時の体当たり攻撃をよけるのは難しい。ある程度の位置をつかみ、壁際で小刻みに移動するようにしよう。

「エリクシル」をメインに使って反撃しろ

←「エリクシル」を装備して、ラーナルーナに接近して攻撃し、そのまま駆け抜ければ、ほぼダメージを受けない。

←透明状態になった敵は、一撃で大ダメージを与えないと元に戻らない。剣魔法なら、一石二鳥だ。

オルハ救出 ～ボスを倒して、救出作戦を成功に導け

72 旗艦に渡ってオルハたちを探せ

旗艦へと渡ったら、再びキャビンへ。テラの話を聞いてから艦底に向かおう。その後、奥の扉を「提督の鍵」で開けるとボス戦だ。

←キャビンにも、オルハたちの姿はない。テラの言葉に従って、別の場所を探そう。

73 ラーナルーナを倒してオルハを助けよう

牢に入れられたオルハを発見。彼女の警告後に、奥から出てきたラーナルーナとの戦いに入る。ボス戦の目安のレベルは42だ。

←オルハをこのような目にあわせたアガレス提督への怒りを胸に、ボスとの戦いに臨め。

74 イーシャの行方は……

ラーナルーナを倒した後、オルハを助け出す。彼女の話によれば、イーシャと離れ離れになってしまったとのこと。その時、アガレスが兵士を率いて登場する。

←イーシャは、別の場所に連れ去られている。彼女はいったい何のためにさらわれたのだろうか。

75 アガレスから「ロムンの鍵」を回収しろ

アガレスたちは、駆けつけたガッシュに一蹴される。「ロムンの鍵」を入手しておこう。イーシャを探したいところだが、ここは艦隊からの脱出を優先しよう。

←ガッシュが倒したアガレスから、「ロムンの鍵」を入手しておこう。艦隊の宝箱を開けられる。

76 テラとオルハを守りつつ、「ロムン艦隊」から脱出せよ

ロムン兵が艦内を回っている中、テラとオルハを後ろにかばいながら脱出することになる。途中、装備していると経験値を多くもらえる「帝国星光勲章」を宝箱から回収。旗艦から一般艦を抜けて、素早く船着場へと向かおう。これで救出作戦は無事に成功したことになる。続くイベントで、ロムン艦隊の副官であるエルンストの目的と、イーシャの行方が明らかになる。

⇒廃都キシュガルへ

仕掛け紹介

脱出行 ～テラとオルハの残りHPに注意

ロムン兵は、アドルたち３人を狙って攻撃してくる。逃げようとすると、後ろのテラやオルハが攻撃を受けてしまうので確実に倒そう。また、ロムン兵の槍攻撃は、アドルを貫通して後ろの２人にもダメージを与えるので注意。テラかオルハが死ぬと、即ゲームオーバーだ。

←アドルにとってはたいした攻撃ではなくても、テラやオルハには大ダメージとなる。

←回復アイテムで、テラやオルハのＨＰも回復できる。２人の状態に気を配っておくこと。

宝箱情報

帝国星光勲章 ～忘れずに回収しておくこと

ラーナルーナを倒したあとに、アガレスから「ロムンの鍵」を入手しておかないと宝箱は開かない。テラとオルハを連れた状況で取りに行くのは難しいが、ダメージを受けたらセーブポイントで回復するという行動を繰り返してでも、かならず回収しておきたい。

←忘れやすい場所にあるが、これだけは絶対に入手すること。

←アクセサリホルダを１つ埋めても、充分な効果を上げてくれる。

魔物リスト

ロムン兵 Romun Soldiers

LV	41	HP	145
STR	216	DEF	216
EXP	415	Gold	210
ｱｲﾃﾑ	エメル150、薬草		
特徴	ロムン帝国の兵士。槍による攻撃を仕掛けてくる。		

ロムン艦隊 MAP

「ロムン艦隊」について

エウロペ地方南部を支配する軍事帝国ロムンの艦隊。野心家のアガレス提督と、謎の多い副官エルンストが率いている。今回の冒険で、海賊船トレス＝マリス号をカナンの大渦に追い込んだ。なお、旗艦内には、ラーナルーナという蛙のモンスターが飼われている。

宝箱は脱出する際に調べよう

艦内の宝箱は、アガレスの持つ「ロムンの鍵」がなければ開けることはできない。まずは、レダの人々を助けることに集中して、宝箱は脱出の前に取りにいこう。

←ロムンの鍵は、ボスを倒した後に入手できるので、焦る必要はない。レダ族救出に集中しよう。

港町リモージュへ

宝箱：10000G

「あ、アドル兄ちゃん！？」

一般艦・牢屋

一般艦・出入り口

①（P.139へ）

宝箱を開けるのはカギを入手してから

宝箱を開けられる「ロムンの鍵」は、ボス戦後、ガッシュに倒されたアガレスを調べると発見できる。それまでは、宝箱の位置を確認するのにとどめておこう。

宝箱：10000G

「ここはあたいに任せて
あんたは他の場所を捜しなよ。」

一般艦・キャビン

←入口から進んで階段を昇るとたどり着ける。テラがいるので話を聞こう。

ボス戦前に必ずセーブを

アガレスのペット、ラーナルーナは、多彩な攻撃を操る手強いボスだ。場合によっては苦戦することも考えられるので、かならずセーブしておこう。油断は禁物だ。

←攻撃力・防御力とも高く、さらに足場を悪くする技などを使ってくる。手強い相手なので心して挑もう。

←一般艦にいるウルからもらえる「提督の鍵」で扉を開けると、ボスが登場。クセが強い攻撃を仕掛けてくる。

BOSS! ラーナルーナ戦

①(P.138へ)

セーブポイント

➡「提督の鍵」を持ってないと、ボスとは戦えない。一般艦の牢屋でウルたちを助けてから来よう。

旗艦出入り口

宝箱：10000G

旗艦・キャビン

宝箱：帝国星光勲章

テラ
「この旗艦に揃まっているとしたら
何か記録が残ってると思うけど……」

⬇一般艦のキャビンと同じく、テラがいるので話を聞いておくこと。「帝国星光勲章」の宝箱があるので忘れずに。

「ナピシュテムの匣」復活から「廃都キシュガル」まで

ストーリー紹介

「ゼメスの聖地」にて ～エルンストにさらわれたイーシャは……

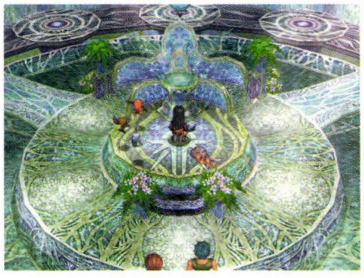
77 エルンストの目的

ゼメスの聖地にて３人の妖精と合流したエルンスト。彼の狙いは、イーシャの力を利用し、ナピシュテムを復活させること。ドギとラドックが現れてイーシャ救出を目指す。

←エルンストは、イーシャの巫女としての力に目をつけたのだ。

78 破壊されるアルマ像

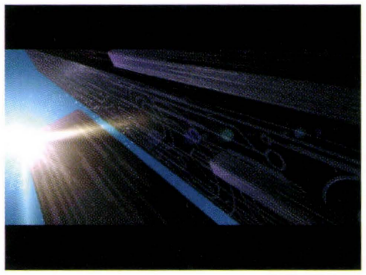
ドギとラドックの登場にも不敵な態度を崩さないエルンスト。彼は黒鍵アルマリオンを使ってアルマ像を破壊。この瞬間、大洋の気候を操るナピシュテムの匣が復活を遂げる。



←アルマ像は、ナピシュテムの匣を封印する最後の鍵だった。

79 「ナピシュテムの匣」の覚醒

エルンストの声に応えて、海中に沈んでいたナピシュテムの匣が起動。漆黒の姿を海上へ現していく。一方、ナピシュテムの復活にあわせて目覚めた龍神兵は、ロムン艦隊に襲いかかる。反撃するロムン艦隊だったが、それも空しく彼らは龍神兵によって壊滅させられてしまう。その直後、カナン諸島の周囲に再び大渦が出現し、外界との繋がりを完全に断たれてしまうことになる。



←海中から出現し、その威容を見せつけるナピシュテム。

←龍神兵に一瞬で破壊されるロムン艦隊。敵ながら哀れな末路だ。

「ナピシュテムの匣」の出現 ～人々を襲う圧倒的なパワー

80 情報を集めて状況を把握しろ

リモージュのバスラム商会に集まった人々が、現在の状況を教えてくれる。しっかり情報収集を。さらに状況確認のため、レダの集落へ。

←オードが意識を取り戻したことを伝えるラーバ。レダの集落へ戻ってみよう。

81 リーヴとエミリオから話を聞こう

レダの集落に行く前に、リーヴから10万エメルで防具を作れること、エミリオからは「ピッカード」がいなくなったことを聞いておく。

←10万という莫大な量のエメルも、廃都キシュガルに行けば確保が可能だ。

「ナピシュテムの匣」へ向かうには ～「ナピシュテムの匣」に関する伝承を聞こう

82 「レダの集落」でオードを見舞おう

オードはナピシュテムに関して、次のような話を聞かせてくれる。

「かつて人間がナピシュテムの制御装置である黒の鍵を盗み、制御に失敗したことがあった。番人であるアルマは、暴走したナピシュテムを止めるために３本の鍵を作り、力を使い果たして昇華したのだ」と。

←重傷を負いながらも、アドルに礼を述べるオード。アドルを信頼し、伝承を語ってくれる。

←ナピシュテムに渡るには、かつてアルマが通った道を通るしかない。廃都を目指そう。

83 「龍のメダイユ」を受け取ろう

ナピシュテムに関する話を聞いたら、「龍のメダイユ」をオードから受け取ろう。このアイテムは、風見の丘から廃都キシュガルへ進むために必要になる。キシュガルの最下層からは、かつてアルマがナピシュテムを封じる際に使った暗黒の回廊が広がっているのだという。イーシャの件も含めて、すべてをオードより任されたら、一路風見の丘へと向かおう。ナピシュテムの匣を手中に収め、絶大な力を手に入れたエルンストを止められるのは、もはや、アドルただ１人しかいないのだ。

「廃都キシュガル」へ ～失われた都市への入り口を開け

84 「風見の丘」で「龍のメダイユ」を使え

風見の丘に向かうと、リモージュから逃げ出したピッカードを発見。大事に捕獲しておこう。そして、丘に上がって「龍のメダイユ」を使う。廃都キシュガルへと続く縦穴が開いたら、中へと下りて、先に進むこと。なお、最終決戦に向けて装備を整える必要があるので、1度は地上に戻るように。

←風見の丘に上がると、ナピシュテムの匣の姿が目に入る。あそこにイーシャがいるのだ。

←「龍のメダイユ」を台座にはめこむと、廃都への扉が開く。この先がナピシュテムだ。

最終決戦に備えて ～「エメラス」シリーズを揃えて、いざ決戦へ

85 リーヴに「エメラスアーマー」を作ってもらおう

廃都キシュガル・後半で、最強の盾「エメラスシールド」と8万エメルが手に入る。そして、10万エメルをリーヴに渡すと、最強の鎧「エメラスアーマー」を作ってくれる。

←これで「エメラス」シリーズ中、剣、盾、鎧が揃ったことになる。

86 「タブラス」を揃えてオーガストのもとへ

廃都キシュガル・前半では、「白のタブラス」を入手できる。5つすべてのタブラスを揃え、オーガストに読んでもらおう。すると、全状態異常を防ぐ「翼神の紋章」をもらえる。

←「翼神の紋章」があれば、ほかの状態異常回避アイテムは不要。

87 3体のボスを撃破しろ

ナピシュテム復活に合わせて、以前倒したガポスダーラ、ピアナ・ピアス、ヌードロンの3体がバージョンアップして復活してくる。各ボスを倒して装備の強化を図ろう。

←3体のボスは、「エメラス」シリーズのアクセサリを持っている。

88 エミリオのピッカード探しを手伝え

風見の丘のピッカードをエミリオに渡し、残りの捕獲も受けよう。右の場所に行って連れ戻せば、お礼に「曙光の守護石」をもらえる。なお1度に捕獲できるのは1匹のみ。

風見の丘

グラヴァリス最深部

忘却の遺跡・最深部

緑水洞・陽の入江

BOSS ガポシャースラ戦

LV	44	HP	2462
STR	263	DEF	245

剣魔法で攻めたてろ

クアテラの樹海・北西部の、ガポスダーラがいた場所に出現。前回同様、剣魔法で倒せるはずだ。勝利すると、最大HPを50%アップさせる「エメラスクラウン」を落とす。

↑イクスプロージョンを使えば、接近しなくても大ダメージを与えることができる。

BOSS ピアナ・プラス戦

LV	49	HP	952
STR	288	DEF	269

降下した瞬間を見逃すな

カナン平原・後半の、ピアナ・ピアスがいた場所に登場。降下した瞬間に攻撃を集中させれば撃破できるだろう。

勝利後、攻撃力と防御力が上がる「エメラスグローブ」を落とす。

↑降下した瞬間にメイルストロムを重ねられれば、ある程度のダメージを与えられるはずだ。

BOSS デアドロン戦

LV	45	HP	1773
STR	246	DEF	233

遠距離攻撃を狙え

緑水洞・後半の、ヌードロンがいた場所に姿をあらわす。倒し方は前回と同じで、遠距離攻撃がベスト。勝利後、HPを自動回復できる「エメラスガード」を落とす。

↑ライトニングなら、デアドロンにダメージを与えられるだけでなく、ほかのドロンも一掃可能だ。

※ガポシャースラの出現場所はP.122、ピアナ・プラスとデアドロンの出現場所はP.124の、それぞれガポスダーラ、ピアナ・ピアス、ヌードロン攻略を参照

「龍の回廊」を抜けて ～導きの龍に乗り、「ナピシュテムの匣」を目指せ

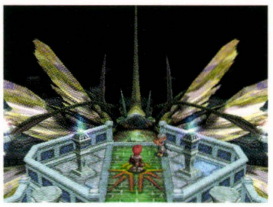
89 オルハとの再会

龍の回廊までたどり着いたが、ナピシュテムへと進む道は発見できなかった。そのとき、アドルを追ってオルハが姿を現す。

←危険を承知でアドルのあとを追いかけてきたオルハ。その思いに応えるためにも先に進め。

90 「ナピシュテムの匣」に渡るには？

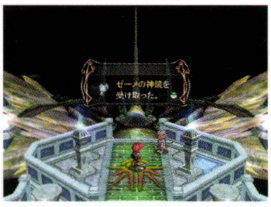
ナピシュテムへ渡る方法は、オルハが教えてくれる。オルハの呼び出した導きの龍に乗れば、ナピシュテムへたどり着けるのだ。



←この龍の背に乗って、ナピシュテムに向かうことになる。後戻りはできないので注意。

91 オルハから「ゼーメの神鏡」を預かろう

ナピシュテムに渡る目安は、LV50以上で3本の剣レベルはＭＡＸ状態であること。準備ができたら、オルハに話しかけよう。



←オルハやイーシャの母親の形見でもある「ゼーメの神鏡」。生きて帰って返さなくては。

92 ガッシュと共同戦線？

ナピシュテムに渡ろうとする直前、ガッシュが登場。ガッシュは自分も同行すると語り、ともにナピシュテムを目指すことになる。

←同行を申し出るガッシュ。彼もまた、ナピシュテムの匣に関わりのある人物なのだ。

仕掛け紹介

縦穴 ～下りよりも昇りが大変！ テンポよくジャンプしよう

廃都キシュガルの各所で見られる縦穴。ここを下りると、重要なアイテムを入手できたり、先に進むための装置があるのでさけては通れない。実際、下に降りるだけなら、そのまま落ちていくだけでいいのだが、問題は昇り。ゼパロスを排除しつつ、テンポよくジャンプしていこう。うまく昇れない場合は、「アルマの羽根」で外に脱出するという最終手段もある。

←ジャンプに失敗すると、かなり下まで落ちてしまうことも。

←出入口へ続く床へのジャンプはシビア。ダッシュジャンプが有効だ。

浮上する床 ～4つの装置を動かして、「龍の回廊」への道を作れ

• 装置１

ナピシュテムへと続く龍の回廊へ進むには、４つの装置を起動させ、浮上する床で道を作る必要がある。最初の装置１は、縦穴の最下層から出た場所にあるので、ボタンを押そう。

←装置１のある場所への入り口。ここから下りればたどり着ける。

• 装置2

装置２は、装置１へと続く縦穴の、手前側を落ちると見つかる。起動させて、いちばん下まで落ち、ぐるっと大回りして浮上している床を飛び越えて行けば、装置３の場所へ。

←手すりの切れ目から落ちれば、装置２のある場所へ行ける。

• 装置3

装置３も、縦穴の最下層から出た場所にあるので、そのまま起動させれば、床が浮上して、今まで進めなかった手前のほうに行けるように。浮上した床に乗って装置４の場所へ。

←ここから中に入って下りて行けば、装置３のある場所へ進める。

• 装置4

装置４へは、道なりに進んでいけばたどり着ける。最後の装置を起動させれば、龍の回廊へと至る道が完成。あとは、最後に浮上した床を通って、先へと進むだけだ。

←装置４の場所へ進むには、装置３で浮き上がった床を通ること。

93 ガッシュの秘密

導きの龍の背に乗ってナピシュテムに向かう途中、ガッシュが自分のことを語ってくれる。それによれば、ガッシュもまた、アルマから黒の鍵を奪った一族の末裔であり、エルンストは兄にあたるとのこと。今までの行動も、すべては兄の暴挙を止めるためだったのだ。ガッシュの謎が解けたところで、いよいよナピシュテムに降り立つ。

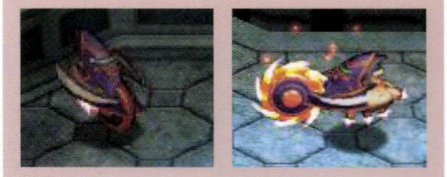
←エルンストは兄だと語るガッシュ。胸中はかなり複雑なはずだ。

←兄を止めるという悲しい宣言。兄弟の対決は避けられないのか……。

⇒ナピシュテムの匣へ

魔物リスト

バリオン Barion



LV	44	HP	183
STR	229	DEF	237
EXP	374	Gold	201
ｱｲﾃﾑ	エメル800、骨付き肉		
特徴	機械型の魔物。ノコギリのような部分での体当たり攻撃で迫ってくる。		

ギーロン Giron

LV	45	HP	156
STR	233	DEF	233
EXP	382	Gold	210
ｱｲﾃﾑ	エメル150、蒼の秘薬		
特徴	機械型の魔物。飛行しつつ、周囲に弾をばらまいて攻撃する。		

ゼパロス Zeparos

LV	45	HP	156
STR	250	DEF	259
EXP	382	Gold	210
ｱｲﾃﾑ	エメル800、薬草		
特徴	機械型の魔物。火炎を放射したまま横回転して攻撃する。		

クラリン Clarin

LV	45	HP	313
STR	233	DEF	250
EXP	227	Gold	125
ｱｲﾃﾑ	―		
特徴	機械型の魔物。自らは攻撃せず、光を投げかけて魔物を回復させる。		

キシュカロン Kishucaron

LV	45	HP	2508
STR	233	DEF	233
EXP	2573	Gold	44
ｱｲﾃﾑ	エメル800		
特徴	機械型の魔物。通路の前に陣取り、落石による攻撃を仕掛けてくる。		

オーチャ Gacha

LV	46	HP	79
STR	255	DEF	168
EXP	465	Gold	260
ｱｲﾃﾑ	エメル800、蜂蜜		
特徴	機械型の魔物。アドルが近づくと、自爆して攻撃してくる。		

ルピナー Lupenar

LV	47	HP	162
STR	251	DEF	260
EXP	335	Gold	227
ｱｲﾃﾑ	エメル800、骨付き肉		
特徴	機械型の魔物。飛行しつつ、レーザーを放ってくる。		

アーキス Archis

LV	47	HP	229
STR	255	DEF	242
EXP	335	Gold	227
ｱｲﾃﾑ	エメル800、蒼の秘薬		
特徴	機械型の魔物。飛行して接近しつつ体当たり攻撃を行う。		

廃都キシュガル・前半 MAP

「廃都キシュガル・前半」について

オード族長から受け取った「龍のメダイユ」を、風見の丘の台座にはめ込むと入れる遺跡。周囲に火炎を振りまいて攻撃してくるゼパロスや、壁と一体化して行く手をふさぐキシュカロンなどの強敵が潜んでいる。また、基本的に1本道でわかりやすい構造をしているが、高低差の激しい部屋も多く、探索しにくい。

セーブポイント

手すりの切れ目から飛び下りろ

通路の手すりをよく見てみると、切れ目の入っている場合がある。こういった場所からは、ジャンプで飛び降りることが可能。意外に役立つことも多いので覚えておこう。

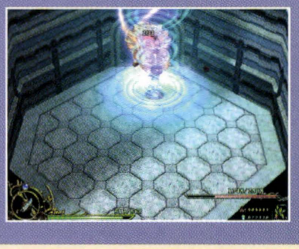
←飛び下りた場所の近くに敵がいることもしばしば。すぐに周囲を確認して、冷静に対処しよう。

縦穴2

宝箱：蒼の秘薬

キシュカロンは力押しでOK

先へ続く道をふさぐ敵・キシュカロン。こいつは接近してから「リヴァルト」の剣魔法・メイルストロムをヒットさせ、そこから連続攻撃を叩き込んで倒してしまおう。



←「リヴァルト」のメイルストロムは、多段ヒットして目標のHPを削るうえ、攻撃中は無敵になる。

宝箱：白のタブラス

宝箱：命の種

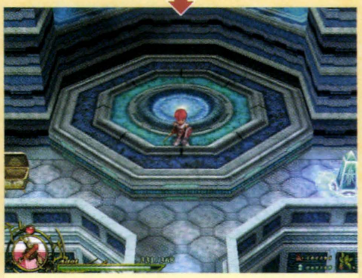
ジャンプで飛び上がれ

先に進むには、手すりの切れ目に飛び乗る必要がある。下に落ちている手すりの残骸を足場にジャンプすれば、充分に届くはずだ。なお、途中で出現するオーチャは、アドルを自爆に巻き込んで大ダメージを与えようとする。さけて通ったほうが無難だが、倒すとかなりの経験値を稼げる。自爆するまでの間に素早く接近して倒してしまおう。

←ジャンプ後の周囲への警戒も怠らないように。

➡奥の装置を起動させれば、あとはエレベーターに乗るだけでOK。

エレベーター



廃都キシュガル・後半へ

ここがラストダンジョン

ナピシュテムの匣に向かう場合、ここが最後のダンジョンとなる。経験値を充分に稼ぎ、イベントをクリアしてすべての装備を揃えてからラスボス戦に挑もう。

←「エメラス」シリーズを始めとする最強装備を揃えてナピシュテムへと渡ろう。

装置を起動させてエレベーターを動かせ

1番奥の、エレベーターが設置されている部屋に到着したら、エレベーターを起動させて下に降りよう。この下に降りればすぐにセーブポイントなので、回復の必要はない。

←近づいて調べれば、装置を起動させることができる。装置を動かして、ダンジョン後半に挑もう。

廃都キシュガル・後半　MAP

「廃都キシュガル・後半」について

廃都キシュガル・前半からエレベーターで下りると後半へ。アドルを取り囲んで連続攻撃してくるアーキスや、敵のＨＰを回復してしまうクラリンなど、いやらしい敵が多くなっているので警戒が必要だ。４つの装置を動かすことで、龍の回廊への道を開こう。

廃都キシュガル・前半へ

セーブポイント

宝箱：カプラの輝水

⬆エレベーターを降りたら、すぐに手に入れよう。そのままセーブポイントへと向かい、セーブしてから先に進むこと。

トレーニングポイント

効果的に経験値を稼ぐことができるポイント。剣のレベルも最大にしておきたいので、エメルと経験値の収集率が増加する「エメルの小鎚」と「帝国星光勲章」は忘れずに。

⬅ここでおもに相手にするアーキスは、正面から攻撃してもダメージが通らない。下突きを使っていこう。

⬇急ぐと見落としやすい場所に入口があるので注意。宝箱をすべて開け、その時点で10万エメル以上あるなら、「アルマの羽根」を使って地上に戻り、リモージュのリーヴに「エメラスアーマー」を作ってもらおう。

宝箱：エメラスシールド、アクセサリホルダ、80000エメル

回復役のクラリンを先に倒せ

クラリンは攻撃をしてこない代わりにＨＰを回復させる光弾を、仲間モンスターをめがけて飛ばしてくる。まず最初にこいつを狙って倒してしまい、それからほかの敵と戦おう。

⬅クラリンの光弾に当たるとアドルのＨＰも回復する。あえて、すぐに倒さず、回復役として使うのも手。

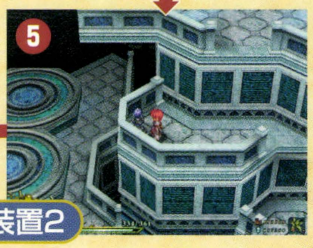
縦穴2

宝箱：蒼の秘薬

装置1

3(P.147へ)

7(P.147へ)

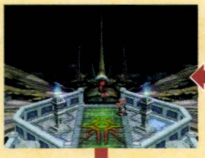


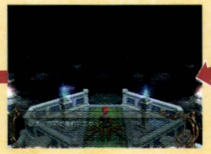
6(P.147へ)

装置2

龍の回廊

←セーブポイントでセーブしてからまっすぐ進む。するとオルハが姿をあらわすので、準備が整っていたらそのままイベントを進めてナピシュテムへ。





←ここまで来ると、廃都キシュガルに戻ることはできない。経験値稼ぎやアイテム収集がまだ必要なら、渡らないようにしよう。

ナピシュテムの匣へ

※装置1～4を起動させると通行可能。

セーブポイント

縦穴3

4 (P.146)

3

2

1 (P.146)

宝箱：蒼の秘薬

宝箱：10000エメル

6

5

装置2

装置3

装置4

7

「ナピシュテムの匣」到着からエンディングまで

ストーリー紹介

最終決戦の舞台へ ～ボス3連戦の初戦を突破しよう

94 基底部からスタート

導きの龍から、ガッシュと2人でナピシュテムの基底部に降り立つ。階段を昇って、装備を確認しよう。その後、セーブを終えたら中に入ること。

←基底部まで来たら、もう後戻りはできない。覚悟を決めて、ひたすら前へ。

95 ガッシュの焦り

ガッシュがキーワードを唱えると、エレベーターが稼動状態になる。ここで兄との因縁に決着をつけることにこだわったガッシュが、先へ行ってしまう。

←危険を承知で、1人で先へと進んでしまうガッシュ。先走りの結果が不幸を呼ぶ。

96 完全体の龍神兵との戦い

ガッシュがエレベーターで上がるのと同時に、奥の方からボスのガルヴァ＝ロアが登場する。ガルヴァ＝ロアは、龍神兵の完全体でかなりの強敵。この時点での目標レベルは50。ガルヴァ＝ロアを倒せば、ナピシュテムの中枢へと進めるようになる。

97 エレベーターで中枢へ

ナピシュテムの中枢へ進むには、ガッシュと同じようにエレベーターに乗ればOK。あとは自動的に運んでくれる。ただ、1度エレベーターで上へ昇ってしまうと下りることはできない。一方通行なので、表の宝箱はしっかり回収しておくこと。

BOSS ガルヴァ＝ロア戦

LV	49	HP	2000／1000(※)
STR	290／280(※)	DEF	280

1度倒しても安心するな

攻撃方法が多彩なうえ、喰らうと4種類の状態異常になる触手攻撃もあるので注意が必要だ。通常は遠距離からの攻撃で攻めておく。ガルヴァ＝ロアが攻撃に来たら、これを回避した後、相手の硬直のスキをついて接近し、大ダメージを与え、すぐ距離を取る。これを繰り返して戦おう。なお、倒したあと、倒れた状態でもう一度復活して襲ってくるので油断は禁物。

おすすめの装備

装備の基本は「エメラス」シリーズで。状態異常系の攻撃対策として、「翼神の紋章」があるならかならず装備。ない場合は、「ルーンピアス」、「返しの呪符」などで、戦闘に大きく支障をきたす状態異常だけでも回避しよう。

距離をおいてブレスや腕の攻撃をさけろ

←ブレス攻撃は、その場にいると連続ヒットする。もし受けたら、即座に左右どちらかへ逃げよう。

←1度HPを0にしても、倒れたままの状態から襲いかかってくる。再度HPを0にすれば勝利だ。

遠距離からの攻撃で対抗しろ

←イクスプロージョンを使えば、あまり危険を冒さず、遠距離からダメージを与えることができる

←接近戦を挑むなら、メイルストロームで一気に削るのもあり。ただし、反撃を受けないように注意。

※左は登場時、右は倒れたあとのステータスです。

エルンストの野望 ～神の力を手に入れたエルンストを止めろ

98 倒れているガッシュを発見

玉座の間の入り口脇にガッシュがいるので急いで駆け寄ろう。エルンストとの戦いで気絶したガッシュを休ませ、玉座の間へ進め。

←エルンストに倒されたガッシュ。重傷だが、命に別状はないようなのでひと安心。

99 エルンストと3体の妖精を倒せ

玉座の間ではエルンストと3体の妖精が待ち構えている。イーシャを助けるため、ここで退くわけにはいかない。万全の準備で挑め。

←ついに神を超えた力を手に入れたエルンスト。彼の野望を何としても食い止めるのだ。

100 ナピシュテムの暴走

エルンストを打ち倒したものの、彼はまだあきらめたわけではなかった。起死回生を狙ったエルンストは、ナピシュテムを完全に制御下において、さらなる強大な力を得ようと画策する。だが、かつて黒の鍵を奪った先祖と同様に、エルンストもまた制御に失敗してしまう。暴走を開始したナピシュテムは、今まで築かれてきた文明を失敗作とみなし、大津波を発生させてすべてを滅ぼそうとする。エルンストは、世界が滅ぶのは本意でないと語り、最後の力でナピシュテムのある秘蹟の間へと続く螺旋階段を作り出してくれる。

101 エルンストの死

3体の妖精をガッシュに預け、アドルにナピシュテムを止めてくれるよう頼むと、エルンストは静かに息を引き取るのだった。

←野望に殉じたエルンスト。少なくとも、自らの生き方を後悔しはしなかっただろう。

102 イーシャたちを避難させて最後の戦いへ

アドルといっしょに残るというイーシャをガッシュに託し、脱出してもらおう。アドルは最後のボスを目指して、螺旋階段を昇る。

←イーシャの言葉はうれしいが、暴走したナピシュテムを倒せるのは、アドルだけなのだ。

BOSS エルンスト戦

LV	50	HP	2738(※)
STR	293	DEF	279

妖精たちを牽制しつつ、剣魔法を叩き込め

エルンスト本体を3体の妖精がサポートする形での戦い。エルンストはレーザーや広範囲攻撃を放ち、各妖精は属性ごとの攻撃を仕掛けてくる。狙いはエルンスト本体。妖精はいくらダメージを与えても、気絶するだけで倒せない。妖精を適度に攻撃して落とし、妨害が少なくなったところでエルンストを攻めたてよう。これを繰り返していけば、かならず倒せるはずだ。

おすすめの装備

「エメラス」シリーズは必ず装備しよう。「幸運の銀貨」を身につけてクリティカルの確率を上げるのも忘れずに。回復アイテムには「骨付き肉」を。「蒼の秘薬」は、次のナピシュテム戦のために取っておきたい。

妖精たちの妨害にも注意を払え

←エルンストのレーザー攻撃をかわすのはかなり難しい。動き回って回避するしかないだろう。

←3体の妖精を頂点とした3角形の中心に入ってしまうと、動けなくなるので危険。これだけは確実にさけること。

ライトニングで妖精を落とし、エルンストを攻撃

←妖精たちのうち1体でも気絶させれば、3角形の攻撃はできないので、ライトニングで落としておくのも有効だ。

←エルンストの動きは素早いが、接近してメイルストロムを当てられれば、かなりのHPを削ることができる。

※キサのHPは484。セラのHPは407。ユエのHPは342。

「秘蹟の間」へ ～ナピシュテムの暴走を止めろ

103 螺旋階段を使って、最後の戦いへ

螺旋階段を昇った先にあるのは秘蹟の間。そこに、最後の敵であるナピシュテムが鎮座している。すでにプログラムがスタートしている以上、完全破壊するしか止める方法はない。いよいよ最終戦だ。

LV 51くらいまで鍛えてあれば、ナピシュテム相手でも引けはとらないはず。決戦後、敗れたナピシュテムは崩壊を始める。アドルの運命ははたして……。

⬅ここから螺旋階段を昇ることに。準備を整えたら、一気に駆け上がろう。

⬅いよいよナピシュテムと対面。アドルの双肩に、世界の命運がかかっている。

⇒エンディングへ

BOSS ナピシュテム戦

LV	51	HP	5000(※)
STR	300	DEF	300

暴走した古代文明の遺産を打ち破れ

最後の敵・ナピシュテムとの戦いは、大きく2つのパートに分かれている。まず最初は、ナピシュテム外周での戦いで、ここで青・赤・金の3つの属性を持つ球体を破壊。するとその後、ナピシュテム本体との戦いに突入することに。ナピシュテム本体を倒せば、ついに長かった戦いも終わりを告げる。感動のエンディングは、ぜひ自分自身の手で確かめよう。

おすすめの装備

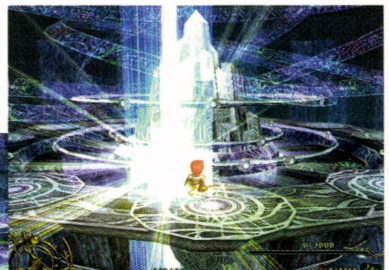
最終戦も「エメラス」シリーズを装備。あとはおなじみの「幸運の銀貨」や、1度だけ復活できる「曙光の守護石」などを身につけるといいだろう。HP回復用として、「蒼の秘薬」も最大の9個を装備しておきたいところだ。

ナピシュテム外周での戦い ～3本の剣を使い分けて球体を破壊しろ

回転しつつ近づいてくる3つの球体に、それぞれ対応する剣で攻撃しよう。青の球体なら「リヴァルト」、赤の球体なら「ブリランテ」、金の球体なら「エリクシル」でしかダメージを与えられない。剣技や剣魔法も活用して戦おう。なお、球体を追いかけるより、接近してくる球体に合わせて剣を持ち替えたほうが早い。3つの球体を破壊すれば、いよいよ最終バトルだ。

⬆横移動するレーザーに注意。下を通るものは、ジャンプでかわす。

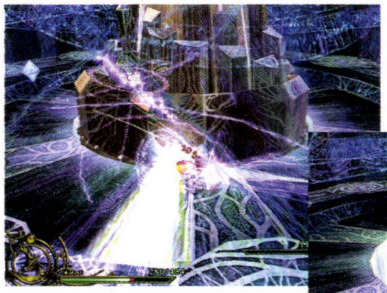
⬇ある程度ダメージを与えると、球体を破壊できる。残る2つも壊せ。



⬆3つ目の球体を壊すと、いよいよナピシュテム本体との戦いがスタートする。

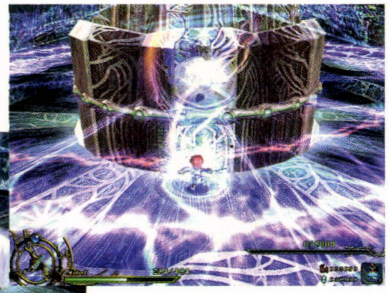
本体との戦い ～全体攻撃やレーザーをよけつつ、根気よくコアを狙え

ナピシュテム本体は、回転や上下を繰り返しつつ、レーザーや広範囲攻撃を繰り出してくる。弱点は、レーザーを放出するコアだ。コア以外にはダメージを与えられないので、弱点に集中攻撃を。コアの位置がわかりづらい場合は、ライトニングであたりをつけるのもあり。レーザーにだけは当たらないようにして、剣魔法を中心に攻めていくのが基本戦術になる。



⬆大ダメージを受けるので、コアからのレーザーだけには当たるな！

⬇コアが床に潜ってしまうと、こちらも手が出せない。チャンスを待て。



⬆レーザーに気をつけながら、メイルストロムで攻撃。無敵状態を利用するのだ。

※赤・青・金の球体のHPは、それぞれ1000。

ナピシュテムの匣 MAP

「ナピシュテムの匣」について

廃都キシュガルの龍の回廊から、オルハの操る龍の背に乗って到着できる最終ダンジョン。古代兵器、龍神兵の完全体ガルヴァ＝ロア、ガッシュの兄にして黒幕であるエルンスト、そして最終ボスであるナピシュテムという最強のボス３体が待ち構えている。

ナピシュテムの匣・秘蹟の間

BOSS! ナピシュテム戦

ナピシュテム戦はこう戦え

最終ボスのナピシュテムとの戦いは、２連戦となる。まずは外周での戦いとなり、ここでは３色のエメラス剣を使い分け、それぞれの色の球体を倒すことになる。激戦必至となる本体との戦いの鍵を握るのは、回復アイテムの数。連戦であることを意識し、ムダ使いは厳禁だ。敵の猛攻をしのぎつつ、弱点であるコアを狙おう。

ナピシュテムの匣・玉座の間

BOSS! エルンスト戦

セーブポイント

宝箱：カプラの輝水

⬆先に「カプラの輝水」を確保してからセーブしよう。最後の宝箱なので確実に入手しておくこと。

ナピシュテムの匣・中枢

⬆宝箱を回収してからセーブしたら、階段を昇って玉座の間に進もう。なお、中枢から基底部へはあと戻りできない。

エレベーター

いったん戻ってセーブしておこう

エルンストを倒したところで、いったんセーブポイントに戻ることができる。このあと、ナピシュテムとの戦いが控えているので、ここで１度引き返し、セーブを取っておこう。

⬅腕に覚えがあるならボス３連戦といきたいところだが……。やはり、ここは慎重にいこう。

BOSS! ガルヴァ＝ロア戦

⬆ガッシュを追いかけて階段を昇り、部屋に入るとボス戦へと突入する。１度倒したと思っても、敵は倒れたまま攻撃を続けてくるので気を抜かずに挑むこと。

セーブポイント

⬅ボス戦前に装備をチェック。状態異常を回避するアクセサリを装備だ。

宝箱：力の種

⬆「力の種」を入手したら、そのまますぐに使ってしまおう。たとえわずかな攻撃力のアップでも、ギリギリの戦いでは有利に働くはずだ。

ナピシュテムの匣・基底部

➡基底部に到着すると、ガッシュが１人で階段を昇ってしまうが、すぐに後を追わないように。宝箱を回収してからセーブし、準備が整ってから進もう。

龍の回廊から

アイテムリスト

『Ⅵ』に登場する全68種のアイテムをリストアップ。アイテムコンプリートに活用してほしい。

ロングソード ❶

普通の鉄剣。よく使い込ま❷ている。

スタート時から装❸ ❹

【凡例】
❶アイテム名
❷効果
❸入手場所
❹購入できる場合の金額

ウェポン WEAPON

敵を攻撃するために使用する。初期装備である「ロングソード」のほか、「リヴァルト」、「ブリランテ」、「エリクシル」という3種類のエメラス剣が登場する。エメラス剣にはそれぞれ属性があり、鍛えることで攻撃力が上昇したり、剣魔法、剣技といった技を使えるようになる。3本の剣の特徴をつかんで使い分けよう。

ロングソード

普通の鉄剣。よく使い込まれている。

スタート時から装備 ——

リヴァルト

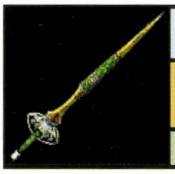
青エメラスでできた片刃剣。風の精霊の力を宿している。

レダの集落：デミガルヴァ戦後(P.95) ——

ブリランテ

赤いエメラスでできた両刃剣。炎の精霊の力を宿している。

グラナヴァリス：ゾンプラス戦後(P.108) ——



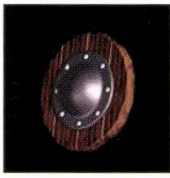
エリクシル

金のエメラスでできた刺突剣。雷の精霊の力を宿している。

ゼメスの聖地(P.116) ——

シールド SHIELD

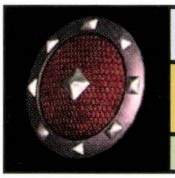
左手に装備して、敵からのダメージを減らす防具。防御力は鎧ほど高くはないが、かならずセットで装備しよう。中には、攻撃力を上昇させる「ガルヴァシールド」や、運を上げてくれる「レディアンシールド」など、特殊効果を付与してくれる盾も存在する。単純な防御力の差だけでなく、特殊効果の影響も考慮して使うといい。



バックラー

DEF＋6。扱いやすい木製の盾。鉄の円盤で補強されている。

スタート時から装備 ——



ラウンドシールド

DEF＋12。鋼を使った円形の盾。やや重いが防御力は高め。

港町リモージュ：ロゼの店 410G

レディアンシールド

DEF＋18。精霊の加護を示す紋様の入った盾。持つ者に幸運をもたらすという。

グラナヴァリスの宝箱(P.112) ——

カイトシールド

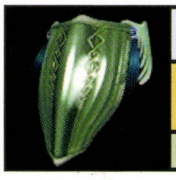
DEF＋25。特殊な合金を使った菱形の盾。見た目よりも軽く防御力も高い。

港町リモージュ：ロゼの店 4600G

ガルヴァシールド

DEF＋30、STR＋5。はぐれ龍の骨から造られた盾。高い防御力に加え、攻撃力も持つ。

緑水洞の宝箱(P.131) ——



エメラスシールド

DEF＋40。高純度のエメルから造られた盾。魔力ゲージの上昇率が高まる。

廃都キシュガルの宝箱(P.146) ——

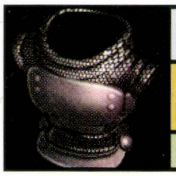
アーマー ARMOR

体を覆うように装備する防具。基本的に盾よりも防御力が高い。中には、ときおり敵の攻撃を無効化する「エメラスアーマー」や、防御力が高い代わりに装備すると毒状態になる「ガルヴァアーマー」など、ちょっとクセの強い鎧もある。状態異常は、アクセサリで解消できるので、組み合わせを考えれば有効に使っていけるはず。

ハードレザー

DEF＋8。獣皮をなめした鎧。レダ族の匠の手によるもの。

レダの集落：商人のケビン 100G



リングメイル

DEF＋16。小さなリングを編んで造られた鎧。軽くて動きやすく、お勧めの一品。

港町リモージュ：ロゼの店 670G

バンデッドメイル

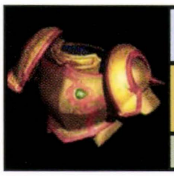
ＤＥＦ＋24、入手ＧＯＬＤ＋10%。革の表面を樹脂で固めた鎧。盗賊たちが好んで使う。

グラナヴァリスの宝箱（P.107）｜——

ガルヴァアーマー

ＤＥＦ＋42。はぐれ龍の骨から造られた鎧。身につけると「毒」状態になる。

緑水洞の宝箱（P.131）｜——



ブレストプレート

ＤＥＦ＋32。特殊な合金を使った鎧。軽量だが高い防御力を誇る。

港町リモージュ：ロゼの店｜6200G

エメラスアーマー

ＤＥＦ＋50、ＭａｘＨＰ＋10%。高純度のエメルから造られた鎧。敵からの攻撃をたまに無力化する。

港町リモージュ：リーヴ（P.141）｜——

アクセサリ ACCESSORY

アドルの冒険をサポートする重要なアイテム。アクセサリは「攻撃力や防御力を上げる」「状態異常を防ぐ」「特殊効果を与える」など、バラエティに富んだ効果を持っている。アクセサリを複数まとめてセットで装備すると、相乗効果によって絶大な効果を発揮することもある。いろいろと組み合わせを工夫してみよう。

木彫りの腕輪

ＳＴＲ＋２、ＤＥＦ＋２。イーシャがくれた手作りの腕輪。素朴だが造りはしっかりしている。

クアテラの樹海・東部：イーシャ（P.95）｜——

エメルの小鎚

エメルで出来た小鎚のお守り。持っているとエメル入手量が増える。

港町リモージュ：アグ（P.125）｜——

盗賊の手袋

かつてロイドが使っていた手袋。はめているとＧＯＬＤ入手量が増える。

港町リモージュ：ロイド（P.109）｜——

幸運の銀貨

皇女の横顔があしらわれた銀貨で数十枚しか鋳造されなかった稀小品。かなりの幸運をもたらすという。

港町リモージュ：カルマン（P.126）｜——

曙光の守護石

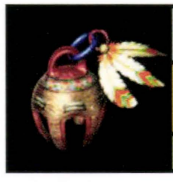
暁の力を秘めたタリスマン。身につけていると１度だけ死の縁から甦ることができる。

港町リモージュ：エミリオ（P.141）｜——

虹の欠片

七色に輝くエメルの結晶。暗闇の中でも明るい光を放ち、隠れた存在の真の姿を照らし出す。

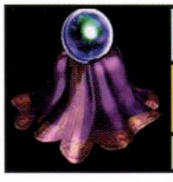
ミトス参道の宝箱（P.99）｜——



音無しの鈴

人には聞こえない音を発する鈴。硬い殻を持つ魔物に対抗するため特別に造られたものだという。

カナン平原：ピアナ・ピアス戦後の宝箱（P.124）｜——



エルダオーブ

周囲に漂う精霊の力を吸収する宝珠。魔力ゲージの上昇率を高める。

忘却の遺跡の宝箱（P.115）｜——

帝国星光勲章

ロムン皇帝から下賜された勲章。つけていると入手経験値が増える。

ロムン艦隊の宝箱（P.137）｜——

ブラッドネイル

指にはめる不気味なアクセサリ。敵を倒すたびに体力が少し回復する。

忘却の遺跡の宝箱（P.115）｜——

エメラスグローブ

ＳＴＲ＋５、ＤＥＦ＋５。高純度のエメルから造られた籠手。高い攻撃力と防御力を併せ持つ。

カナン平原：ピアナ・プラス戦後の宝箱（P.141）｜——

エメラスガード

ＤＥＦ＋５。高純度のエメルから造られた脛当。立ち止まり中に体力が自動回復する。

緑水洞：デアドロン戦後の宝箱（P.141）｜——

エメラスクラウン

ＭａｘＨＰ＋50%。高純度のエメルから造られた宝冠。生命力を活性化し、幸運を招く。

クアテラの樹海・北西部：ガポシャースラ戦後の宝箱（P.141）｜——

ヘビーベルト

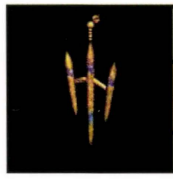
ＤＥＦ＋６。防御力は高いが極めて重いベルト。身につけると「過重」状態になる。

忘却の遺跡の宝箱（P.115）｜——

ガルヴァハンド

ＳＴＲ＋10、ＤＥＦ－10。はぐれ龍の骨から造られた籠手。防御力を犠牲に攻撃力を高める。

忘却の遺跡の宝箱（P.115）｜——



ルーンピアス

ラピスラズリをあしらった金のピアス。身につけていると「混乱」を防ぐ。

クアテラの樹海・北西部の宝箱（P.123）｜——

返しの呪符

古代文字が刻まれた護符。身につけていると「呪い」を防ぐ。

港町リモージュ：ロゼの店 | 1300G

白蛇の腕輪

白蛇を模した銀製の腕輪。身につけていると「毒」を防ぐ。

港町リモージュ：ロゼの店 | 20000G

シルフェンブーツ

風の加護を受けた長靴。はいていると「過重」を防ぐ。

グラナヴァリスの宝箱（P.107） | ——

翼神の紋章

有翼の神をあしらったエルディーン文明の紋章。身につければ全ての状態異常を防ぐ。

港町リモージュ：オーガスト（P.141） | ——

イベントアイテム EVENT ITEM

ゲームを進行させるために使用したり、サブイベントなどで入手できるアイテム。持っていないと先へ進めないアイテムも多いのでチェックは入念に。また、イベントを発生させなければ入手できないレアなアイテムもあるので、全アイテムを集めたい場合などには注意のこと。なお、イベントで使用すると消滅してしまう（ただし、所持品欄に説明は残る）アイテムもある。

鏡の欠片

祭壇から盗まれた鏡の欠片。グラナヴァリスの頂上に落ちていた。

グラナヴァリス・剣の祭壇（P.108） | ——

鏡の欠片

祭壇から盗まれた鏡の欠片。忘却の遺跡の最奥部に落ちていた。

忘却の遺跡の最奥部（P.114） | ——

鏡の欠片

祭壇から盗まれた鏡の欠片。緑水洞の最奥部に落ちていた。

緑水洞の最奥部（P.125） | ——

ゼーメの神鏡

白きエメラスの鏡。代々の巫女に受け継がれたもので精霊神の魂が宿っていると言われる。

龍の回廊：オルハ（P.142） | ——

アルマの羽根

精霊神の羽根飾り。魔物のいるダンジョンから脱出できる。何度使用しても無くならない。

グラナヴァリスの宝箱（P.112） | ——

海神の護符

アルゴダの守護神である《海神グラッテオス》の護符。水中深くでも自由に体を動かせる。

港町リモージュ：バスラム（P.116） | ——

ロムンの鍵

鋼鉄製の頑丈な鍵。帝国の紋章が刻まれている。

ロムン艦隊：アガレス（P.137） | ——

提督の鍵

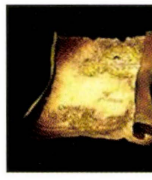
黄金製の豪華な鍵。カエルの紋章が刻まれている。

ロムン艦隊：ウル（P.136） | ——

龍のメダイユ

ずっしり重い円形のプレート。とぐろを巻く龍が刻まれている。

レダの集落：オード（P.140） | ——



カナンの地図

カナン諸島の詳細な地図。ラーバが３年かけて製作した。

港町リモージュ：ラーバ（P.101） | ——

バスラムへの手紙

レダ族のクヴァルから預かったもの。カナン島の町に住んでいるバスラムという商人に届ける。

クアテラの樹海吊り橋：クヴァル（P.101） | ——

姉の威光

ロゼの弟のクロアに宛てたメモ。「これを持っている人の道具を高く買い取りなさい。」

港町リモージュ：ロゼの店（P.116） | ——

海賊の火酒

海賊船の船倉にあった幻の火酒。素晴らしい香りとまろやかな飲み口。

陽の入り江・海賊船の宝箱（P.135） | ——

金のロケット

シンプルな金のロケット。幸せそうな家族を描いたカメオがはめ込まれている。

レダの集落：トクサ（P.126） | ——

ピッカード

町で飼われていたピッカード。ロムン艦隊襲来のときに各地に逃げ出してしまった。

風見の丘など（P.141） | ——

青のタブラス

青のエメラスの石板。裏面に古代文字が刻まれている。

グラナヴァリスの宝箱（P.107） | ——

赤のタブラス

赤のエメラスの石板。裏面に古代文字が刻まれている。

ミトス参道の宝箱（P.99）｜―

金のタブラス

金のエメラスの石板。裏面に古代文字が刻まれている。

緑水洞の宝箱（P.126）｜―

黒のタブラス

黒いエメラスの石板。裏面に古代文字が刻まれている。

忘却の遺跡の宝箱（P.115）｜―

白のタブラス

白いエメラスの石板。裏面に古代文字が刻まれている。

廃都キシュガルの宝箱（P.144）｜―

ツール TOOL

「薬草」などのＨＰ回復アイテムや、「カミオの花」、「オロイの実」などの状態回復アイテムなどの消耗品。ゲーム序盤から終盤まで、何かと使う機会の多いアイテムだ。店などで補充するのを忘れずに。「力の種」など、使用するとステータスを上昇させられるアイテムもある。これらのタイプは入手したらすぐに使っておくこと。

チトの実

ＨＰ20回復。小動物が好んで食べる木の実。栄養価が高く、料理にも使われる。

レダの集落：商人のケビンなど｜30G

蜂蜜

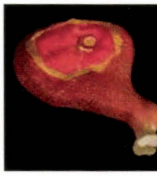
ＨＰ50回復。カナンの蜂が集めた蜜。エレシアのものより甘みが強い。

レダの集落：商人のケビンなど｜100G

薬草

ＨＰ100回復。傷を塞ぐ効能を秘めた香草。古くから薬として珍重されてきた。

レダの集落：商人のケビンなど｜400G



骨付き肉

ＨＰ180回復。煙でいぶした野鳥のモモ肉。軽くあぶるとより風味が増す。

レダの集落：商人のケビンなど｜1500G

蒼の秘薬

ＨＰ300回復。透き通るような蒼色の飲み薬。地下深くに咲く花から調合したもの。

港町リモージュ：クロアの店など｜8500G

カプラの輝水

ＨＰ全回復、全状態異常回復。精霊神の息吹が込められた霊薬。魔力ゲージが最大まで上昇する。

月の渚の宝箱など｜―

命の種

ＭａｘＨＰ＋５。ほのかな光を発する種。生命力を高める効能がある。

レダの集落：商人のケビンなど｜20000G

力の種

ＭａｘＳＴＲ＋１。ほのかな光を発する種。攻撃力を高める効能がある。

ナピシュテムの匣の宝箱など｜―

守の種

ＭａｘＤＥＦ＋１。ほのかな光を発する種。防御力を高める効能がある。

緑水洞の宝箱など｜―

カミオの花

「毒」状態回復。ハッカのような香りがする花。儀式では供え物として用いられる。

レダの集落：商人のケビンなど｜40G

オロイの実

「過重」「混乱」「呪い」状態回復。つたのような植物のつける実。あまりに辛いため気付けに使われる。

港町リモージュ：クロアの店など｜200G

リムリア茸

全状態異常回復。暗闇で青白く輝くキノコ。食用には向かないが薬効は高い。

レダの集落：商人のケビンなど｜300G

サブイベントで手に入るアイテム

町の人々からの頼みやお使いなどのサブイベントをこなすと、アイテムが手に入る場合がある。この方法で入手できるアイテムのほとんどは、アクセサリやイベントアイテムで、絶大な効果を持つ「翼神の紋章」や「曙光の守護石」など、ゲームプレイがぐんとスムーズになる品が多いのが特徴だ。集落や町の人々にこまめに話しかけ、なるべく多くのサブイベントを発生させよう。

←強力なアイテムほど、入手は困難。がんばって手に入れよう。

アイテム名（攻略ページ）	アイテム名（攻略ページ）
命の種（P.95）	金のロケット（P.126）
バスラムへの手紙（P.101）	幸運の銀貨（P.126）
力の種（P.101、122、125）	カプラの輝水（P.126）
守の種（P.109）	翼神の紋章（P.141）
盗賊の手袋（P.109）	曙光の守護石（P.141）
姉の威光（P.116）	エメラスアーマー（P.141）
エメルの小鎚（P.125）	

イース　マニアックス　パート3

MANIACS Part3

バラエティに富んだキャラとの会話も『Ⅵ』の魅力。攻略情報だけでなく、個性的なセリフも多い。いろいろ話してみよう。

『Ⅵ』の物語を彩る個性的なサブキャラたち

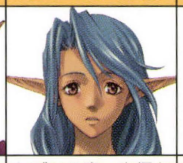
『イースⅥ』サブキャラクター紹介

登場するキャラを所属ごとにアイウエオ順で掲載。なお、メインクラスのキャラはキャラクターギャラリーで扱われているので、そちらを参照のこと。

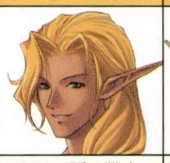
レダ族

アグ
リモージュに住む猟師。飄々とした性格。

アトリ
ミルカらの祖母の服職人。とても頑固。



ウェヌカ
セブロの妻。自信を持てずにいる。



クヴァル
アトリの孫の戦士。族長候補の好青年。

シルバ
戦士。規律の遵守を第一とする皮肉屋。

セブロ
優しく頼りになる職人。一家の大黒柱。

ソラ
料理担当。穏やかで包容力あふれる。

トクサ
漁師。大酒飲みの酔っぱらい。

ナーリャ
トクサの妻。いわゆる、肝っ玉母さん。

ノイ
ソラの娘。ちょっぴりおしゃまな少女。

マーヴ
トクサの娘。しっかり者のお姉さん。

マナン
セブロの父。職人気質の老人。

ミルカ
アトリの孫でクヴァルの妹。優しい性格。

ラーゴ
戦士。番人を務めるのんびりした青年。

ラクシェ
ミルカとは双子の姉妹。とても活動的。

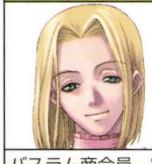
リューグ
トクサの息子。怠け者のサボリ魔。

ロロ
セブロの息子。無邪気でかわいい少年。

エレシア人

アニス
サウドの孫娘の漁師。明るく健康的。

イザック
酒場の主人。穏やかな人柄。



エミリオ
バスラム商会員。家畜担当で、夢見がち。

オーガスト
吟遊詩人。芸術家肌でマイペース。

ガゼル
猟師。元はロムンの剣闘士で、家族想い。

カルマン
ロムン帝国の商人。やさぐれて酒に逃避。

クロア
ロゼの弟。常識人で気苦労が絶えない。

ケビン
バスラム商会員。レダの集落で行商中。

サウド
元漁師。枯れた感じがしない好々爺。

ザクソン
バスラム商会員。粗野で豪快な性格。

シア
ガゼルの娘。素直で愛らしい少女。

ソフィア
ガゼルの妻。おっとりとした性格。

ティセ
酒場の看板娘でイザックの娘。現実的。

バスラム
バスラム商会代表。利にさとい商人。

メイプル
商会のメイド。筋金入りの天然ボケ娘。

ロイド
バスラム商会員。物腰柔らかで冷静。

ロゼ
ロゼの店の店主。計算高い女王様風。

海賊たち

カマラ
右舷砲手担当。陽気で滅らず口が多い。

グエン
航海士。酸いも辛いもかみ分けた海の男。

ジェド
操舵担当。副長的な立場の寡黙な男。

ニース
発明担当の女性。冷静沈着で分析好き。

ミハイル
乗組員。船長を尊敬し、負けん気が強い。

ロムン帝国

アガレス
艦隊の提督。貴族出身の野心家。

第5章

『イースI』～『V』攻略

『Ⅵ』の初回特典として同梱された、『Ⅰ』～『Ⅴ』までのシリーズ歴代作品をWindowsで遊べる『イース大全集』。本章では、この特典ディスクで遊べるPC-88版『Ⅰ』～『Ⅲ』、およびＳＦＣ版『Ⅳ』『Ⅴ』の5作品の攻略データを掲載する。

遊び直す人や初めて遊ぶ人はもちろん、以前は解けなかった謎があった人も、この章を活用してほしい。

攻略篇 イース

ANCIENT Ys VANISHED OMEN

敵に体当たりさえすれば倒せるというとっつきやすさ。ボスのパターンを見切って反撃する緊張感。『Ⅰ』によって、シリーズの魅力は確立された。

シリーズの礎となったスピーディなシステム

「優しいRPG」のキャッチコピーどおり、『Ⅰ』は難易度を極力抑え、プレイヤーがプレイ自体を楽しむことを最優先に作られている。フィールド上でそのまま敵に体当たりするだけで戦闘を処理するというアイディアは、それまでのA・RPGにはなかった明快なシステム。一方、シンプルなザコ戦闘に対して、ボス戦では敵の動きを見切って反撃していくという、正統派A・RPGの魅力も盛り込まれている。「テンポよく、サクサクと進む快適さ」と「大キャラとのスリリングな攻防」という2大要素は、以降のシリーズにおいても本質的に変わることなく、最新作の『Ⅵ』まで受け継がれている。『Ⅰ』はまさに『イース』シリーズの礎となる作品だと言える。

操作方法

移動はテンキー。決定はSPACE、装備変更はI、アイテム使用はENTER。Sでステータス表示を見られる。Rでイースの本を読める。

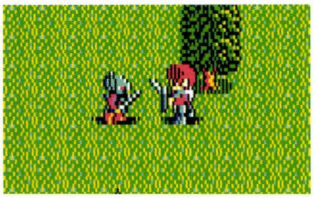
セーブデータについて

『Ⅰ』では、セーブデータは1つしか保存できない。セーブをするとデータがその都度上書きされるので、慎重にしよう。

戦闘方法 敵に体当たりするだけでOK

❶戦闘画面への移行がない

『Ⅰ』は、フィールド上を動いているアドルと敵キャラがぶつかると戦闘が発生するというシステムになっている。戦闘画面へ移行することがないため、非常にスピーディな戦いが展開するのだ。



←小さいキャラたちがちょこちょこ動き回って戦う姿は見た目にも楽しい。

❷背後を狙う必要はナシ

正面、横、背後、どの方向から攻撃されても、受けるダメージは同じ。「正面から突っ込み、敵にぶつかればいい」というシンプルさで、プレイヤーを選ぶことなく、誰でも楽しめるようになっている。

←背後から攻撃された場合は、素早くそちらに向き直って攻撃すればいい。

❸HPが自然に回復

街の中やダンジョン以外のフィールドでは、静止していればHPが少しずつ回復していく。特定の回復ポイントに戻ったり、頻繁に回復アイテムを使う必要がなく、そのぶん、探索と戦闘に集中できる。

←HPを回復させるときは、周りにモンスターがいないか確認してからに。

❹半キャラずらしでダメージなし!

「半キャラずらし」とは、キャラクター半分ほどずれて敵に当たるテクニック。これを使えば、ダメージを受けることなく、一方的に相手を攻撃することが可能。マスターすればさらにテンポよく戦える。

←基本テクニックともいうべき、半キャラずらし。必ず修得しよう。

アイテムの使い方 数々の便利なアイテム。とりわけリングは重要!

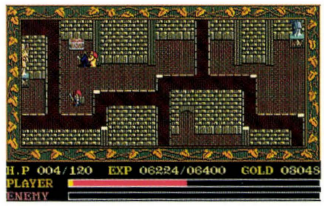
パワーリング

「銀の鈴」をゼピック村の村長に渡すことで入手。使用者に2倍の攻撃力を与える。

←2倍の攻撃力の効果は絶大。半キャラずらしと組み合わせれば、かなり強力な威力を発揮する。

リングメイル

「宝箱の鍵」を使って、神殿の宝箱から入手。使用者の防御力を2倍に引き上げる。



←常にはめていてもいいくらいだが、ダンジョンの奥深くまで探索する場合など、とくに効果的。

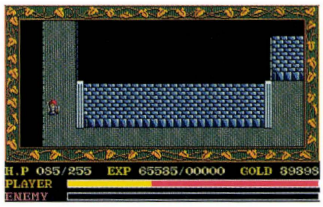
タイマーリング

廃坑・第1層にある宝箱から入手。使用者の近くにいる魔物の移動スピードを半分にする。

←素早い敵の動きを遅くしたり、強い敵との戦いを容易にしたりと、いろいろな使い方ができる。

ヒールリング

廃坑・第2層にある宝箱から入手。使用者が立ち止まると、HPが徐々に回復する。



←いつでもどこでもHP回復できるので、利用頻度はかなり高い。敵がいないところで使おう。

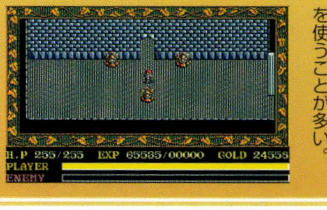
エビルリング

ダームの塔・2階の宝箱から入手。邪悪な力を秘めており、正しい心を持った人間を呪う。

←はめると一発で死亡する、まさに呪いの指輪。「ブルーネックレス」との併用で有効活用できる。

—仕掛けについて—

仕掛けを解くには、なんといっても情報収集が肝心。人々の話によく耳を傾けよう。



←トラップを突破したところ。仕掛けのクリアには特定のアイテムを使うことが多い。

ボスとの戦い方 アクションの技量が問われるシビアな戦い

レベルを充分に上げよう

各ボスには、おおよその推奨レベルが存在している。そのレベル未満だと、ほとんどダメージを与えられず、逆に一発の攻撃を受けただけでHPが激減してしまうのだ。苦戦をする場合には、ザコを倒して経験値を稼いでから再戦しよう。今までまったく歯が立たなかった相手でも、ちゃんと戦えるようになっているはずだ。

←レベルの不足はアクションでもカバーできるが、それにはある程度限界がある。

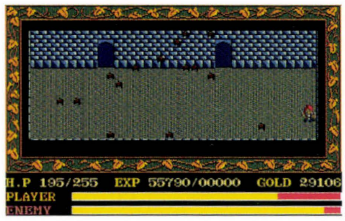
アイテムは使用できない

ボス戦では、装備しているリングやアイテムが効果を発揮しなくなる。たとえば「シールドリング」をはめていても、通常どおりのダメージを受けてしまうのだ。このことを知らず、アイテムに頼ろうとすると、ボスとの戦いはかなり厳しくなってしまう。アイテムの効果を考慮せずに、戦闘プランを考えておく必要がある。

←ピンチになっても、「ヒールポーション」などを使えないので注意しよう。

パターンを見切ろう

ボスの攻撃や移動には、必ずパターンが存在する。このパターンを見切れるかどうかで、ボス攻略の成否が決まるのだ。最初は戸惑っても何度か戦えば、しだいに慣れてくるはず。相手の攻撃パターンを見極め、スキを突いて反撃、という流れが組み立てられれば、あとはそれを繰り返していけばいいのだ。



←無敵時間のあるボスもいる。その間は攻撃しても無駄。チャンスを待とう。

踏み込みすぎに注意

ザコの場合は、体当たりをすればダメージを与えられるが、ボス戦ではそうはいかない。ボスに踏み込み過ぎると、アドル自身もダメージを受けてしまうことが多いためだ。これをさけるためには、ボスの周囲をかすめるように攻撃すればいい。逆に踏み込んでもダメージを受けない相手は、ガンガン攻めたてよう。

←近づきすぎると余計なダメージを受けてしまう。距離感をつかむこと。

ダームの塔について

ダームの塔では注意すべき点がいくつかある。

まずは、1度ダームの塔に入ると、2度と外に出られないということ。そのため、塔に入る前に入念な準備が必要となる。次に塔内部ではHPの自動回復ができないという点。HPの回復は各階の外にある回廊でしか行えないのだ。そして最後に、塔の中にも多数の味方キャラがいることだ。彼らの協力なくしてアドルの冒険は成功しない。積極的に話しかけていこう。

←ダームの塔にいる敵はさすがに手強い。気を引きしめて戦いに臨もう。

『I』と『II』のつながり

『I』をクリアしても、いくつかの謎は明かされないままで、残ってしまう。『I』と『II』は、2つで1つの物語を形作っているのだ。『I』で解決されなかった謎は『II』で解明される。つまり、『II』を完全に楽しむには『I』をプレイする必要があるのだ。いわば前後編なのである。

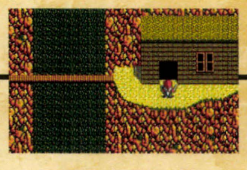
←最終ボスとの決戦後に待っているのは……。

○ワールドマップ

エレシア大陸西方に浮かぶ小さな島。アドルにとっては、初めての冒険の舞台となる。拠点となるミネアの町の北東には、ダームの塔やサルモンの神殿をはじめ、いくつかのダンジョンが存在する。

廃坑

神殿


盗賊のアジト

ダームの塔

草原

ゼピック村

ミネアの町

エステリアとは

古代王国イースの伝承が色濃く残る地域。一歩街の外に出ると、さまざまな魔物たちのうろつく危険な場所が広がっており、大陸の人々からは「呪われた島」と呼ばれている。中でも、丘の上にそびえ立つダームの塔は、禍々しき魔の象徴として恐れられている。

攻略チャート

❶ミネアの町

まずは取引所ピムに向かい「サファイアの指輪」を入手しよう。オーマンの酒場にいる片目の男に1500GOLDで売れる。

施設
- ・オーマンの酒場
- ・クラーゼの病院
- ・取引所ピム
- ・武器の店ロゼッティ
- ・防具の店ディオス
- ・占いの店サラ

❷草原

「ショートソード」と「チェインメイル」を購入し、草原に出て操作を覚えよう。半キャラずらしは確実にマスターすること。

❸ミネアの町

草原で金を稼いだら、「スモールシールド」を購入して占い師サラの店へ。「クリスタル」をもらってゼピック村へ向かえ。

❹草原

草原にある泉で「金の台座」を入手。取引所ピムで2000GOLDで売却できるので、そのお金で「ロングソード」を購入する。

❺ゼピック村

ゼピック村では、まず村人に話を聞こう。ジェバの家に行き、「神殿の鍵」を受け取ったら、盗賊のアジトへ寄ってから神殿へ。

施設
- ・村長の家
- ・ジェバの家

〈盗賊のアジトへ〉

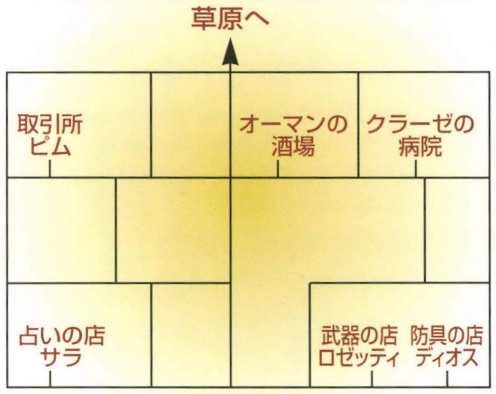
❶ミネアの町～冒険の準備を整えよう

着の身着のままエステリアに流れ着いたアドル。まずは取引所ピムで、全所持金を使い、「サファイアの指輪」を購入する。それを持ってオーマンの酒場にいる片目の男に話しかければ、1500GOLDで買い取ってくれる。この金で装備を整えよう。

●ショップリスト

『Ⅰ』では唯一の拠点となる町だけに、武器、防具とも序盤から終盤に至るまで各段階の品が揃っている。クラーゼの病院では「ヒールポーション」を売っているが、これは1つにつき1000GOLDもするので、序盤に買うのはちょっとツラい。取引所ピムでは、よそでは手に入らない変わった品を扱っている。ときどき覗いてみよう。

ミネアの町概略図

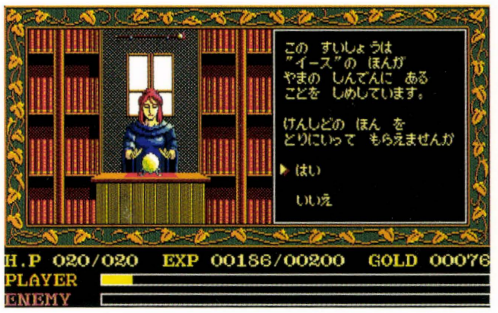


❷草原～半キャラずらしをマスターせよ

「ショートソード」と「チェインメイル」を購入したら、実際に草原に出て、敵と戦ってみよう。戦闘方法はいたってシンプルで目標に体当たりすればいい。ただし、この時正面からぶつかると、自分までダメージを受けてしまうので、敵の正面から半キャラクター分だけずらして当たること。この「半キャラずらし」なら、ダメージを受けずに、敵を倒すことができる。

❸ミネアの町～占い師サラのもとを訪れよ

草原で操作に慣れ、所持金を700GOLD程度まで貯めたら、ミネアの町に戻り、防具の店ディオスで、「スモールシールド」を購入しよう。その後、占い師サラの家へ向かい、彼女の依頼を引き受ける。「イースの本」の情報と、神殿の奥に入ることが可能になる「クリスタル」を入手できる。なお、剣、盾、鎧を装備していないと話を聞くことができないので、注意すること。



←彼女の依頼を引き受けたことが『Ⅱ』まで続く壮大な冒険の幕明けとなる。

❹草原～「金の台座」を手に入れろ

サラが言う山の神殿とは、ゼピック村の先にあるが、そこへ行く前に草原の東南にある泉へ向かい、泉の底からアイテム「金の台座」を回収してこよう。これをミネアの町の取引所ピムへ持っていくと、なんと2000GOLDという高額で引き取ってくれる。この金で「ロングソード」を購入しよう。この剣があるかどうかでこの先の戦闘の難易度がかなり変わるので忘れずに。

←「金の台座」は、このポイントに沈んでいる。しっかりと入手しておこう。

❺ゼピック村～老女ジェバから「神殿の鍵」を受け取ろう

草原を抜け、ゼピック村に到着したら、まず村人を相手に情報収集を。それが済んだら、ジェバの家に向かおう。サラから入手した「クリスタル」があれば、この先の神殿で必要なアイテム「神殿の鍵」をもらうことができる。これを受け取ったら、次は村長の家だ。村長からは、村の象徴である「銀の鈴」を、山に住んでいる盗賊に盗まれたので取り返してきてほしいと頼まれる。盗賊のアジトは、山道の奥にあるので、神殿に向かう前に、寄っておくのがいいだろう。

←ゼピックの村に到着したら、まずは村を歩き回って村人から情報を集めよう。いろいろとおもしろい話を聞くことができるはずだ。

➡サラの叔母であるジェバは「神殿の鍵」を渡してくれる。神殿探索に必要なアイテムなので、忘れずに入手しておくこと。

❻盗賊のアジト～ゴーバンに会って話を聞こう

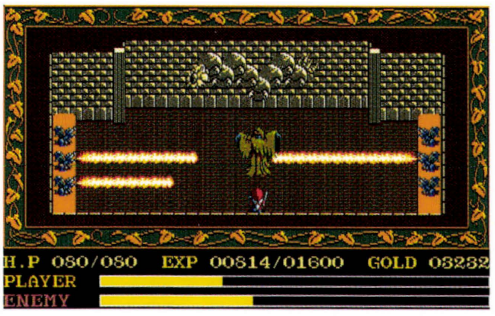
村長から「銀の鈴」奪還の依頼を引き受けたら、神殿に向かう前に、盗賊のアジトへ向かおう。アジトは、山道の奥にある橋の向こうに建っている。中にいる盗賊の頭・ゴーバンに話しかけてみると、「銀の鈴」は、盗賊が盗んだのではないことが判明。さらに、盗賊の屋敷からも、さまざまなアイテム（とくに銀製品が多い）が盗まれていることを教えてくれる。

❼神殿～女神像でワープして内部へ

神殿に入る前に、神殿前で経験値稼ぎを行い、レベルを3か4に上昇させておく。中に入ったら画面右へ移動して、1体だけ色が違う女神像に触れる。これで神殿内部に行けるので宝箱から「ルビー」を入手し、奥にいるボス・ジェノクレスとの戦いに臨もう。

❽ジェノクレス戦～待ち伏せて攻撃しよう

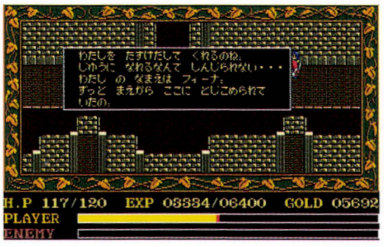
ジェバからもらった「神殿の鍵」を使い、扉を開けると、そこにはボス・ジェノクレスが待っている。こいつは、フィールドを縦横無尽に瞬間移動して、こちらを惑わしてくる。いちいち追っても、ステージ横から吹き出す炎で、余計なダメージを喰らうだけなので、1か所に留まり、相手が間近に現れるのを待つ。攻撃できる距離に現れたら、炎に気をつけながら突進しよう。



←真ん中で待機していると、炎を避けて突撃するタイミングをつかみやすい。

❾神殿　地下1・2階～フィーナを救出せよ

地下1階では隠し通路を発見できる「マスク・オブ・アイズ」と、取引所で700GOLDで買い取りしてくれる「ネックレス」を入手。地下2階で村長の探していた「銀の鈴」と「宝箱の鍵」「牢屋の鍵」が手に入る。その後、牢屋に捕らわれているフィーナを解放しよう。



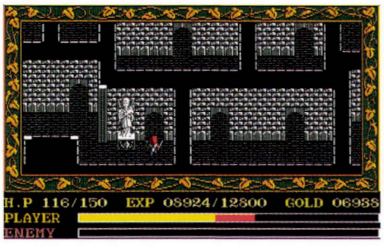
←牢屋は2つあり、1つは敵が待ち受けるトラップになっている。フィーナが囚われているのは右側の牢。間違えないように。

❿ゼピック村～村長に「銀の鈴」を返しに行こう

神殿から戻ったら、「銀の鈴」を返すために村長の家へ。村長は、お礼に攻撃力を上昇させる「パワーリング」をくれる。なお、村に戻る途中、「宝箱の鍵」でジェノクレスの部屋付近にある宝箱を開けて、防御力を上げる「リングメイル」を回収しておこう。

⓫神殿　地下2・3階～アイテムを使って隠し通路を探し出せ

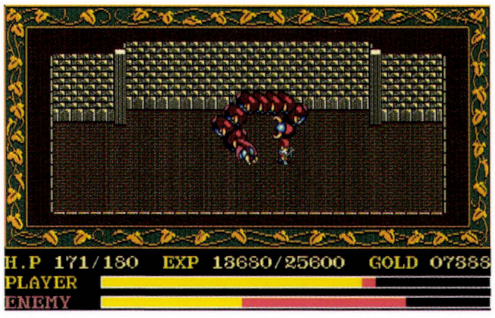
再度神殿に入ったら、地下3階で、「象牙の鍵」と「シルバーシールド」を入手して先へ。その後「ヒールポーション」が入手できる部屋で「マスク・オブ・アイズ」を装備。すると、隠し通路が見つかるので、そこへ入り、「大理石の鍵」を入手して先へ進もう。



←この場所を見つけたら、「マスク・オブ・アイズ」を装備しよう。隠し扉を見つけられる。ただし、装備中は敵が見えなくなるので注意。

⓬ニグティルガー戦～頭部には近づくな

最深部の部屋の壁を調べようとすると、ボス・ニグティルガーが実体化して襲いかかってくる。こいつは蛇状の体をくねらせて、頭から突撃してくる。頭部は無敵で、攻撃しても一方的にダメージを受けるだけ。頭には近寄らないようにして、尻尾を狙って攻撃していこう。倒すと、宝箱の封印が解け、中にある「イースの本・ハダルの章」が手に入る。



←頭部を攻撃すると、こちらがダメージを受ける。尻尾を狙っていこう。

攻略チャート

❻盗賊のアジト
山道の奥にある盗賊・ゴーバンの家に向かう。ちなみに、かならずしも寄る必要はない。

施設 ・盗賊のアジト

❼神殿
1体だけ色の違う女神像でワープし、神殿の中へ。宝箱から「ルビー」を入手したら、LV4になるまで経験値稼ぎをしよう。

❽ジェノクレス戦
相手の移動に惑わされずに、待ち伏せて攻撃を繰り返す。横に走る炎には十分に注意。倒したら、宝箱は後回しにして奥へ。

❾神殿　地下1・2階
地下1階でアイテムを入手。その後、地下2階で入手した「牢屋の鍵」を使ってフィーナを救出したら、一度村に戻ろう。

❿ゼピック村
村長に「銀の鈴」を届け「パワーリング」をもらった後、神殿へ戻る。

⓫神殿　地下2・3階
地下1階で入手した「マスク・オブ・アイズ」で、隠し通路を見つける。その後、地下3階に降り、アイテムを収集しよう。

⓬ニグティルガー戦
目標はLV7。頭部にぶつからないように注意して、尻尾に攻撃を繰り返す。倒すと、「イースの本・ハダルの章」を入手。

〈ミネアの町へ〉

攻略チャート

⑬ミネアの町
ミネアの町に戻ると、占い師サラが殺されていることを教えられる。老人から「イースの本・トバの章」を受け取ろう。

⑭ゼピック村
ゼピック村に到着したら、ジェバの家に向かい「イースの本」を解読してもらう。その後、装備を整えて廃坑へ向かう。

⑮廃坑　第1・2層
暗闇で視界が狭いが、「シルバーアーマー」「タイマーリング」などのアイテムを入手できるので、見逃さないように。

⑯草原からミネアの町へ
廃坑で「ロダの種」を入手したら、一度廃坑を出て、ロダの樹(弟)の足下から「シルバーソード」を回収しよう。

⑰廃坑　第3層
再び廃坑に戻ったら、奥へと進み、「ダームの鍵」を入手。見つけたら、さらに進んでボス戦へ。

⑱ヴァジュリオン戦
コウモリ状態のときは無敵なので、集まって合体した瞬間を狙って攻撃すること。倒すと「イースの本・ダビーの章」を入手。

⑲ゼピック村
ヴァジュリオンを倒したら、ジェバの家に向かい、集めた「イースの本」を読んでもらおう。その後、ゴーバンに会いにいく。

〈盗賊のアジトへ〉

⑬ミネアの町～サラの遺志を継ごう

ニグティルガーを倒したら、ミネアの町へ戻り、占い師サラの店に向かう。しかし、サラはすでに何者かに殺されていると、町の老人が教えてくれる。その後、老人はサラからだと「イースの本・トバの章」を渡してくれる。彼女の遺志を受け継ぎ、探索を続けよう。次の目的地はゼピック村のジェバの家。なおここで、移動用アイテム「ウイング」を買っておくと便利だ。

⑭ゼピック村～ジェバに「イースの本」を読んでもらおう

「イースの本」は、古代文字で書かれてるため、アドルには読むことができない。内容を知るため、ジェバのもとへ向かおう。彼女に「イースの本」を見せれば、中に書かれている内容を知ることができる。読み終わったら装備を整えて、廃坑へ向かおう。

←「イースの本」には、さまざまな情報が秘められている。新たな本を手に入れてたら、きちんとジェバに読んでもらおう。

⑮廃坑　第1・2層～視界が狭いので慎重に

廃坑は、暗闇に包まれていて周囲がわずかに照らされているだけ。敵の姿や、通路、宝箱などが見つけにくいので、十分に注意すること。第1層で「シルバーアーマー」と敵の動きを鈍くする「タイマーリング」を入手し、第2層へ降りよう。ここで、HPを回復できる「ヒールリング」「銀のハーモニカ」「ロダの種」を手に入れたら、「ウイング」で一度外へ出よう。

⑯草原からミネアの町へ～廃坑で入手したアイテムを使ってイベントをクリア

ハーモニカをミネアの町にいる詩人レアに渡すと、今後いろいろ協力してくれるようになる。また、その後、ロダの種を使うと、草原に生えている双子のロダの樹と会話できるようになる。弟の樹の下に「シルバーソード」が眠っているので入手しておこう。

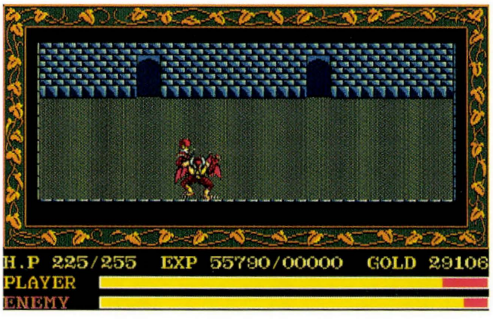
←まずは草原・北にあるロダの樹の兄に話しかけよう。すると草原の南に生えている弟の根元に剣が眠っていることを教えてくれる。

⑰廃坑　第3層～「ダームの鍵」を見つけ出せ

「シルバーソード」を入手したら、廃坑に戻り、第3層を目指そう。ここには、ヒールポーションと、『Ⅰ』最大の試練が待つダームの塔の名が冠された「ダームの鍵」がある。この鍵はボス・ヴァジュリオンのいる部屋の扉を開けるのに使うので忘れずに入手しよう。

⑱ヴァジュリオン戦～攻撃のチャンスは合体後の一瞬

ヴァジュリオンは、体を16匹のコウモリに分裂させて襲いかかってくる。この状態では、何をしてもダメージを与えられないので、ひたすら回避に専念しよう。反撃の機会はコウモリが集まり、合体したとき。ここを狙っていけば勝てるはず。なお、このボスは非常に強く、レベルは最大レベルの10、武器は最強のシルバーソードでないと、満足に戦えない。



←攻撃のチャンスは、合体後の一瞬だ。確実にダメージを与えていこう。

⑲ゼピック村～再びジェバに「イースの本」を読んでもらおう

ヴァジュリオンを倒すと「イースの本・ダビーの章」を入手できる。これを持って廃坑を出たら、ゼピック村に行き、ジェバにイースの本を読んでもらおう。その後、彼女は息子のゴーバンに会えと告げる。装備を整えてから、盗賊のアジトに向かおう。そこでゴーバンに会うと、秘密の通路を抜けて、ダームの塔に向かうことになる。

●ダームの塔攻略準備
ダームの塔に向かう前に、ミネアの町に戻り、装備を整えよう。塔内で一時、シルバー系の装備を奪われるイベントが発生するので、これに備えて、「タルワール」、「リフレックス」、「ラージシールド」を用意しよう。もちろん、「ヒールポーション」などの回復アイテムも忘れずに。ウイングは塔内では使えないので不要。持っていてもゴーバンに預けることになる。

20 盗賊のアジト～ゴーバンに会ってダームの塔へ

母親のジェバから話を聞いたということで、ゴーバンもアドルのダームの塔潜入に力を貸してくれることに。ダームの塔は別名「悪魔の塔」とも呼ばれている恐ろしいところで、塔の中から魔物が出てこられないように扉が一方通行になっている。もし塔に１度でも入ったら、出てくることはできないのだ。入口はアジトの裏にあるとのことなので、ゴーバンにハッパをかけられつつ、さっそく塔の入口へ向かおう。塔内へと潜入したら、アイテムを入手するため、まずは２階を目指そう。

←「ウイング」を塔内で使うと、石の中に埋まってしまうとのこと。さすがに怖くて使えないので預かってもらう。

➡ダームの塔に入るとディスクがBに切り換わる。塔だけで半分の容量が使われているのだから、その広さもわかろうというもの。

21 ダームの塔　地下1～地上6階～6階のトラップは1回目は回避不可能

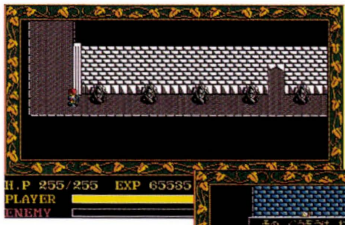
２階で「エビルリング」「ミラー」「ヒールポーション」を入手。邪悪な力が込められている「エビルリング」は、レア救出のときだけ使う。普通に装備すると死亡するので要注意。複数回敵の動きを止められる「ミラー」は、後半で役に立つだろう。６階まで昇るとトラップにかかり、「シルバー」シリーズを取られてしまう。牢屋では、先客のルタに話かけてみよう。少しすると盗賊ドギが壁を壊して登場し、外へ逃がしてくれる。その際、「偶像」を３階にいるラーバへ渡すよう頼まれる。

←６階のこの部屋に入ると、罠が作動して、地下牢へ落とされる。最初は回避できないのであきらめよう。

➡牢屋の壁を破って登場する盗賊ドギ。誤って６階のトラップにかかった場合は、また助けにきてくれる。

22 ダームの塔　3～6階～「ブルーネックレス」を使ってトラップを突破

３階の石像が並んでいる場所で「マスク・オブ・アイズ」を装備しよう。石像の間に、隠されていた通路が見えてくるはずだ。隠し部屋には老人がいる。彼こそラーバその人なので、ドギから頼まれていた「偶像」を渡そう。ラーバはお礼として、邪悪な力から守ってくれる「ブルーネックレス」をくれる。これを装備して６階に向かうと、今度はトラップをすんなりと突破できる。奪われた装備を取り戻すために、７階へと上がろう。装備し忘れると、また地下に落とされるので注意。



←３階で「マスク・オブ・アイズ」を使ったところ。壁に開いた通路から、ラーバのいる隠し部屋へ行けるのだ。

➡ラーバから「ブルーネックレス」をもらうことで、７階以上へと進めるようになる。先はまだまだ長い。

23 ダームの塔　7～9階～奪われた装備を取り戻せ

７階で魔物がいる通路を進むと「シルバーソード」の入った宝箱が。取り戻して装備しよう。続いては８階を飛ばして９階へ。宝箱があるが、周囲の石像は実は魔物。宝箱を開けると襲ってくるので注意しながら「シルバーシールド」を取り返そう。８階へと戻り塔内で初のボス戦へ。

24 ピクティモス戦～強敵！ カマを誘導してスキを狙え！

８階の奥にある部屋に入ると、ピクティモスとの戦いが始まる。ピクティモスは、カマキリの魔物で、左右に動きながら、ブーメランのようなカマを投げつけてくる。かなりの強敵だが、カマを誘導してスキを作り、３つめのカマが投げられた瞬間に攻撃するという動作を繰り返せば倒せるはずだ。奥の部屋で「イースの本・メサの章」と「ハンマー」を入手。10階へ向かおう。

←カマを誘導するなら、このように左右いずれかに寄せ、そのスキに攻撃するといい。

攻略チャート

20 盗賊のアジト

盗賊のアジトでゴーバンに会うと、ダームの塔への入口へ案内してくれる。いよいよ後戻りのできない戦いが始まる。

21 ダームの塔　地下1～地上6階

２階でアイテムを回収後、６階へ向かう。ここで罠にかかって地下１階の牢獄へ。ドギに救出された後、３階へ向かう。

22 ダームの塔　3～6階

３階の隠し部屋でラーバに会って、「偶像」を渡して「ブルーネックレス」を入手。それを装備して６階の罠を抜け７階へ。

23 ダームの塔　7～9階

７階で「シルバーソード」、９階で「シルバーアーマー」を取り返した後、８階のボス・ピクティモスのもとへ向かおう。

24 ピクティモス戦

かなりの強敵であるピクティモスとの戦い。勝利を収めたら、「イースの本・メサの章」と「ハンマー」を回収して10階へ。

〈ダームの塔　10～11階へ〉

攻略チャート

25 ダームの塔　10〜11階

10階を通り抜けて11階へ進もう。ルタに会ってから、トラップを止める。続いて14階に昇ってボスとの戦いへ。

26 コンスクラード戦

コンスクラードを倒したら、「イースの本」と「ロッド」を回収。その後、13階へと戻って鏡の迷路へ進め。

27 ダームの塔　12〜15階

鏡の迷路で「シルバーアーマー」を取り戻す。その後14階から15階に昇り、「バトルシールド」入手後、16階へ。

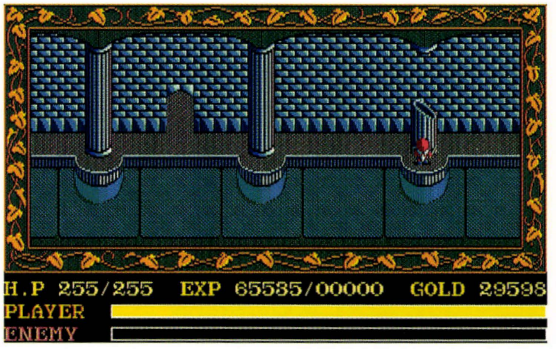
28 ダームの塔16階からラドの塔へ

16階の渡り廊下を通ってラドの塔へ向かう。突き当たりの扉の前でのイベントでレアを救出。ここでいったん11階へ戻る。

〈ダームの塔　11階へ〉

25 ダームの塔　10〜11階〜柱を壊してトラップを止めろ

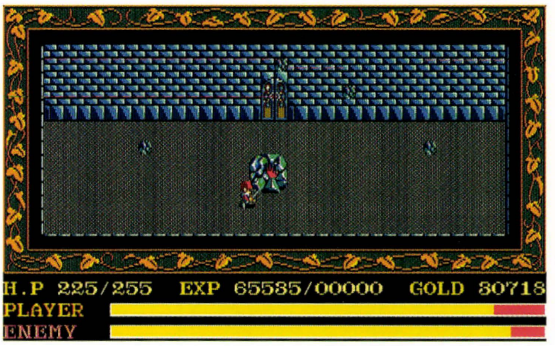
11階には、HPが激減するトラップ通路がある。ここの解除方法について、途中にいるラーバに聞いてみると、回廊の柱を壊せばいいとのこと。1度10階に戻って別階段を昇り、並んでいる柱を「ハンマー」で叩いていこう。該当する柱を破壊すると、トラップが止まる。このフロアにはルタもいる。彼とも話をしてから12・13階を通って、次のボスへ向かおう。



←この位置にある柱に「ハンマー」を使用する。これでトラップが止まる。

26 コンスクラード戦〜核に接触しないように周囲の部位を攻撃しよう

14階のボス・コンスクラードは、岩の姿をした魔物で、アドルを追いかけながら、8方向に石をばらまいてくる。弱点は、本体中央の核ではなく、その周囲の岩の部分。核に触れないようにしつつ、本体の周囲を回るように攻撃しよう。勝利後に奥の部屋の宝箱を調べると「イースの本・ジェンマの章」と「ロッド」が手に入る。このロッドがあれば、13階の鏡が通行可能に。



←これぐらいの距離を取って戦うと核に触れずにダメージを与えられる。

27 ダームの塔　12〜15階〜鏡の迷路を突破せよ

13階へと戻ったら、まずは鏡の迷路を通り抜けて、「シルバーアーマー」を取り戻しに向かう。目的地にたどり着くためには、かなり複雑な経路を通るので、右の写真を参考にしよう。「シルバーアーマー」を入手できたら、次は14階へと進む。やはり経路が入り組んでいるので、これも写真を参考にして突破しよう。なお、この階にいるラーバから話を聞いておくこと。15階の下方にある部屋では、最高の防御力を誇る「バトルシールド」が手に入る。見落とさないように。

「シルバーアーマー」回収への経路

⬆まず最初の鏡に触れ、ひたすら1番下に向かい、左のほうにある鏡に触ろう。

⬆ワープ先では、すぐ左下にある部屋の鏡に触れる。これで次のワープ先へ。

⬆部屋に出た直後に敵がいる。右上の部屋にある鏡に触れると目的地へ。

⬆ワープ先に宝箱が。この中に「シルバーアーマー」が入っているので回収。

⬆先ほどワープしてきた鏡に触れると、一気にスタート地点に戻れる。

14階へ進むための経路

⬆「シルバーアーマー」入手の経路と同様に、まずは最初の鏡に触れる。

⬆ワープ後は下に行き、右下の部屋から左に抜けてすぐの部屋の鏡に触れる。

⬆鏡が左右にある部屋へとたどり着いたら、右のほうの鏡に触れよう。

⬆振り返って、ワープしてきたばかりの鏡に触れ直すと、いよいよゴールへ。

⬆上に進んで行くと、14階へ通じている階段へとたどり着ける。これでゴールだ。

28 ダームの塔16階からラドの塔へ〜レアを助けて話を聞こう

ラドの塔を道なりに進むと、突き当たりで閉ざされた扉を発見。この扉を開くには「エビルリング」を装備する必要がある。先に「ブルーネックレス」を身につけ、そのうえで「エビルリング」を装備する。そして扉に触れると、無事に開けることができる。

部屋の中に捕らわれていたのは、ミネアの町にいた詩人のレアだった。レアからは、ダルク＝ファクトに関する情報を聞いて、イースの本を読めるという「メガネ」を受け取ろう。この後、いったん11階へ戻ることに。

←渡り廊下の先に見えるのがラドの塔。動きの速い敵がいるので、入る前に「タイマーリング」を装備しよう。

➡アドルに会うため、わざと魔物につかまったというレア。その思いに応えるためにも、しっかり話を聞こう。

29 ダームの塔　11階～1度戻ってルタの話を聞け

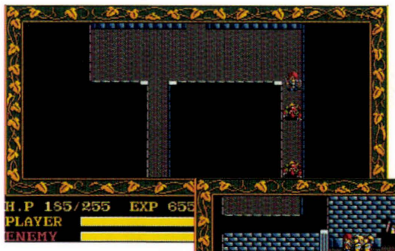
ルタに会って、「イースの本」に関する情報を聞こう。そして、家に古くから伝わるお守りである「ブルーアミュレット」を譲り受ける。このアイテムを使えば、最上階への扉が開くのだ。魔物の攻撃で動けなくなったというルタを休ませ、17階まで昇っていこう。

30 ダームの塔　17～20階～「ミラー」を有効に活用して先へ進め

17階では、１本道の途中に強い敵が待ち構えている。「ミラー」を使って敵の動きを止めれば、簡単に通り抜けることができる。途中にある「ヒールポーション」は持っているなら取らなくてもいい。

18階では、先に右の通路から19階へ。「ブルーネックレス」を装備して進むと、最強の鎧「バトルアーマー」が取れる。

再び18階に戻り、もう１つの階段を昇って20階へ。途中で隠し部屋が開くので、中へと入って最強の剣「フレイムソード」を手に入れ、21階へ進む。



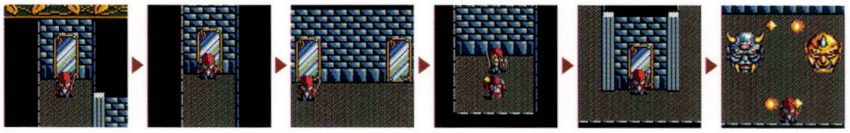
←17階の１本道では、なるべく多くの敵が画面にいる状態で「ミラー」を使おう。通り抜けがかなり楽になる。

➡20階の隠し部屋とともに出現する敵は、かなりの強敵だ。「ミラー」で動きを止めて戦ってもいいだろう。

31 ダームの塔　21階～再び鏡の迷路へ

鏡の迷路を移動中は、敵が手前の壁の影に隠れて見えない場合もあるので注意。最後の鏡を抜けてボスを倒すのだ。

ヨグレクス＆オムルガンへの経路



⬆まずはスタート地点。最初にある鏡に触れて、次のポイントへ進もう。

⬆ワープ後、右下の入口を抜けたら、突き当たりにある鏡に触れよう。

⬆すぐ下で敵が待ち構えてるので倒してしまおう。その後、左の鏡に触れる。

⬆ワープ直後に敵が襲いかかってくることがあるので、気をつけておくこと。

⬆通路に従って進んだ先の鏡に触れると、いよいよボスのいる部屋へ進む。

⬆ワープするとすぐにボス戦が始まる。念のため、装備の確認をしておこう。

32 ヨグレクス＆オムルガン戦～赤い敵を集中的に攻撃せよ

２匹の魔物が対称の位置になるように、一定パターンで移動する。弱点は赤いほうの本体で、ダメージを与えると青い敵と位置が入れ換わる。周囲を回る弾に当たらないようにしながら、タイミングを見て赤いほうを攻撃していけば勝てる。ＨＰをある程度減らすと弾の数が減るので戦いやすくなるだろう。倒したら、「ブルーアミュレット」で扉を開いて、最上階へ。

←タイミングよく左右に移動するようにすれば、切れ目のない攻撃が可能に。

33 ダルク=ファクト戦～いよいよ最後の決戦。全力で戦え！

かならず「シルバー」シリーズの３点を装備すること。装備しないとダルク＝ファクトにはダメージが与えられない。

ダルク＝ファクトは、画面内を上下に一定のパターンで移動し、分裂する弾を放つ。弱点は本体だが、ダメージを与えるとアドルの足場が消える。そのままだと、穴に落ちて動けなくなるのですぐに移動するように。足場が消えた場所へは移動できなくなるので注意すること。弾をよけつつ、本体とともに移動するような感覚で戦っていこう。

←同じ場所に留まって攻撃していると、足場が集中的に消えてしまい、身動きできなくなってしまうことも。

➡どこに足場を残すか考えながら戦っていこう。ちゃんと足場さえあれば、戦いやすさはがらりと変わってくる。

攻略チャート

29 ダームの塔　11階
11階へと戻って、ルタのいる部屋へ向かう。ルタから「ブルーアミュレット」を受け取ったら、一気に17階まで駆け上がろう。

30 ダームの塔　17～20階
17階の１本道を突破。18階を調査する前に19階で「バトルアーマー」、20階で「フレイムソード」を入手し、21階へ。

31 ダームの塔　21階
再び鏡の迷路が広がっている。敵もかなり強くなっているので慎重に進もう。最後の鏡を抜けると、双子のボスとの対戦へ。

32 ヨグレクス＆オムルガン戦
トリッキーに入れ換わるボスとの対決。戦いに勝つと最上階へ続く扉が開く。「ブルーアミュレット」を装備してから進め。

33 ダルク=ファクト戦
「シルバー」シリーズ３点を装備したうえで部屋の下にある模様を踏む。ワープ後、いよいよ最後のボスとの戦いとなる。

34 ダームの塔　最上階
ダルク＝ファクトを倒して手に入れた「イースの本・ファクトの章」を、Ｒを押して読む。

〈エンディングへ〉

攻略篇

イースII

ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

『II』では、『I』のシステムを踏襲しながら、魔法という新要素が登場。戦闘だけでなく、探索においても魔法をいかに使いこなすか重要になっている。

前作のシステムを継承しつつ、さらにプレイアビリティが向上

戦闘、会話、移動といった基本システムは、前作を忠実に継承している。『I』をプレイしたことがあれば、すんなりプレイできるはずだ。また、移動中に引っかかりやすかったところがスムーズに抜けられるようになるなど、いっそうプレイしやすくなっているのだ。

←前作でも戦闘の基本となった半キャラずらしは、『II』でも健在。

操作方法

移動はテンキー。決定・魔法使用はSPACE、アイテム使用はENTER。装備変更はE、使用アイテム変更はI。Sでステータス表示。

セーブデータについて

『I』と同様に『II』でも、セーブデータは1つなので、普通にセーブするとデータが随時上書きされる。こちらもやはり、注意が必要だ。

魔法　6種類の魔法を使いこなしてダンジョンを踏破しろ

『II』では新たに魔法が導入された。前作の「リング」と似ている部分もあるが、決定的に違うのがMPを消費して使用する点だ。MPは、「ロダの実」などのアイテムを使うか、特定の場所に行かない限り回復しない。つまり無制限に使用することができないのだ。とくに使用開始とともにMPを自動的に消費していく「タイムストップの魔法」や「テレパシーの魔法」は、何かと重宝な反面、いつまで使うかを考えておかないと、あっという間にMP切れを起こしてしまう。「適切なタイミングと適切なMP消費」が、魔法を使いこなしていくうえでの原則といえるだろう。

ファイヤーの魔法

廃坑・上層にある宝箱から入手できる。力を司る神官トバの魔法で、直線上に炎の球を飛ばして敵を攻撃する。6種類中、唯一の攻撃魔法だ。レベルが上がれば威力も増すうえ、MP消費がかなり少ないのもありがたい。炎の球を誘導弾にする「鷹の彫像」や、その上級アイテムである「隼の彫像」と組み合わせれば、さらに強力。

↑敵を一方的に攻撃できるのが最大の魅力。ボス戦の多くでメインの攻撃方法ともなる。

ライトの魔法

廃坑・下層の宝箱から入手できる。光を司る神官ダビーの魔法で、隠された物体を浮かび上がらせる魔法の光を作り出す。コンピュータRPGでは珍しい探索サポート系の魔法で、最終ダンジョンとなるサルモンの神殿で「聖なる杯」を見つけ出す際に必要になる。ほかの魔法と比べると使用頻度が低いのが残念。

↑何もなかったはずの場所から突然宝箱が。見えないものを見えるようにするのが、ライトの魔法の特徴だ。

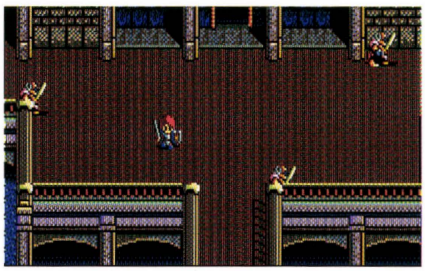
リターンの魔法

「リリアの薬」をバノアに渡すと入手できる。大地を司る神官ハダルの魔法で、使用者は1度訪れたことのある村や特定の場所へ一瞬で移動できる。ダンジョンの奥深くまで進んで引き返すのが面倒な場合や、重傷を負ってしまった際などに、一瞬で安全な場所に戻れる、非常に役に立つ魔法だ。1回につきMPを20消費する。

↑ゲームが進むとリターンの魔法で戻れる場所も増える。うまく使えば探索時間を大幅に短縮できる。

タイムストップの魔法

神殿・西部の閉ざされた部屋の宝箱から入手できる。時を司る神官メサの魔法で、時間の流れに干渉して、使用者以外の時を止めてしまう。MPの続く限り、敵の動きを止められるので、動きの速い魔物や、強敵と戦う場合に絶大な効果を発揮する。消費MPはかなり多いが、効果が効果だけにそれも当然といえるだろう。



↑敵の動きを完全に止めてしまうことができる。倒すも逃げるも、すべてはこちらの思うがままだ。

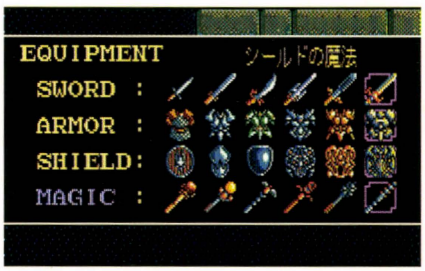
テレパシーの魔法

氷壁・西壁の宝箱から入手できる。知恵を司る神官ジェンマの魔法で、知性を持つ魔物のルーに変身できる。これにより、今まで単なる敵だった魔物たちとの会話が可能になる。魔物たちから情報収集したり、変身して戦闘を避けたりといろいろな使い方ができる。ただし、ルーの姿だと、人間から怖がられてしまう。

↑かわいい外見をしたルーに変身しての、魔物との会話。ユニークなシーンだ。

シールドの魔法

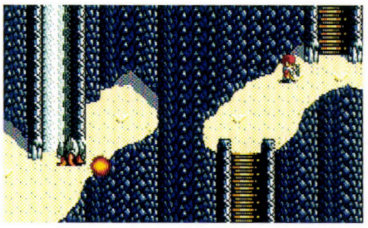
ボスのダレスを倒したあと、宝箱から入手できる。心を司る神官ファクトの魔法で、使用者の周囲に見えない力場を張り、外部からの攻撃を無効化してしまう。切り札中の切り札というべき絶大な効果だが、その代わり猛烈なスピードでMPを消費する。入手時期から見ても、最終決戦専用の魔法として用意されているものだ。



↑攻撃を無効化し、ノーダメージに。まさに絶大な威力だ。入手できるのが最終決戦直前なのが残念。

アイテム　冒険に欠かせない重宝なアイテムの数々

『Ⅱ』では、アイテム使用に関するシステムは『Ⅰ』を継承している。しかし、『Ⅰ』のアイテムがイベントを進めるためのものだった印象が強いのに比べ、直接戦闘に影響を与えるものが格段に増えているのが特徴。クリアだけを考えればかならずしも入手する必要のない品は多数あるが、戦闘面を考慮するととても見逃すわけにはいかないだろう。ただ、気をつけるべきは、アイテムは常に１つしか装備できないこと。「隼の彫像」と「薬草」を同時装備し、攻撃しつつも回復も、といった使い方はできない。また、『Ⅰ』と同様、ボス戦では原則として使えない。例えば、「鷹の彫像」を装備してボス戦に挑んでも、ファイヤーの魔法は直線上にしか飛ばないのだ。中には「女神の指輪」のような例外もあるが、アイテムはザコ敵との戦いを有利にするためにあると考えよう。が、だからといってその価値が下がるわけではない。これらを効率よく使っていけるかどうかで、冒険の困難さが大きく変わることは間違いない。



⬆ファイヤーの魔法を誘導弾にする「鷹の彫像」。後方にいる敵も攻撃可能。

⬆装備すれば、どこでもHPの回復が可能になる「精霊の衣」。探索時の必需品だ。

⬆MPを回復できる「ロダの実」。魔法を頻繁に使う『Ⅱ』では、なくてはならない存在。

⬆MP消費を半減する「安らぎの指輪」。タイムストップの魔法使用時などに効果を発揮。

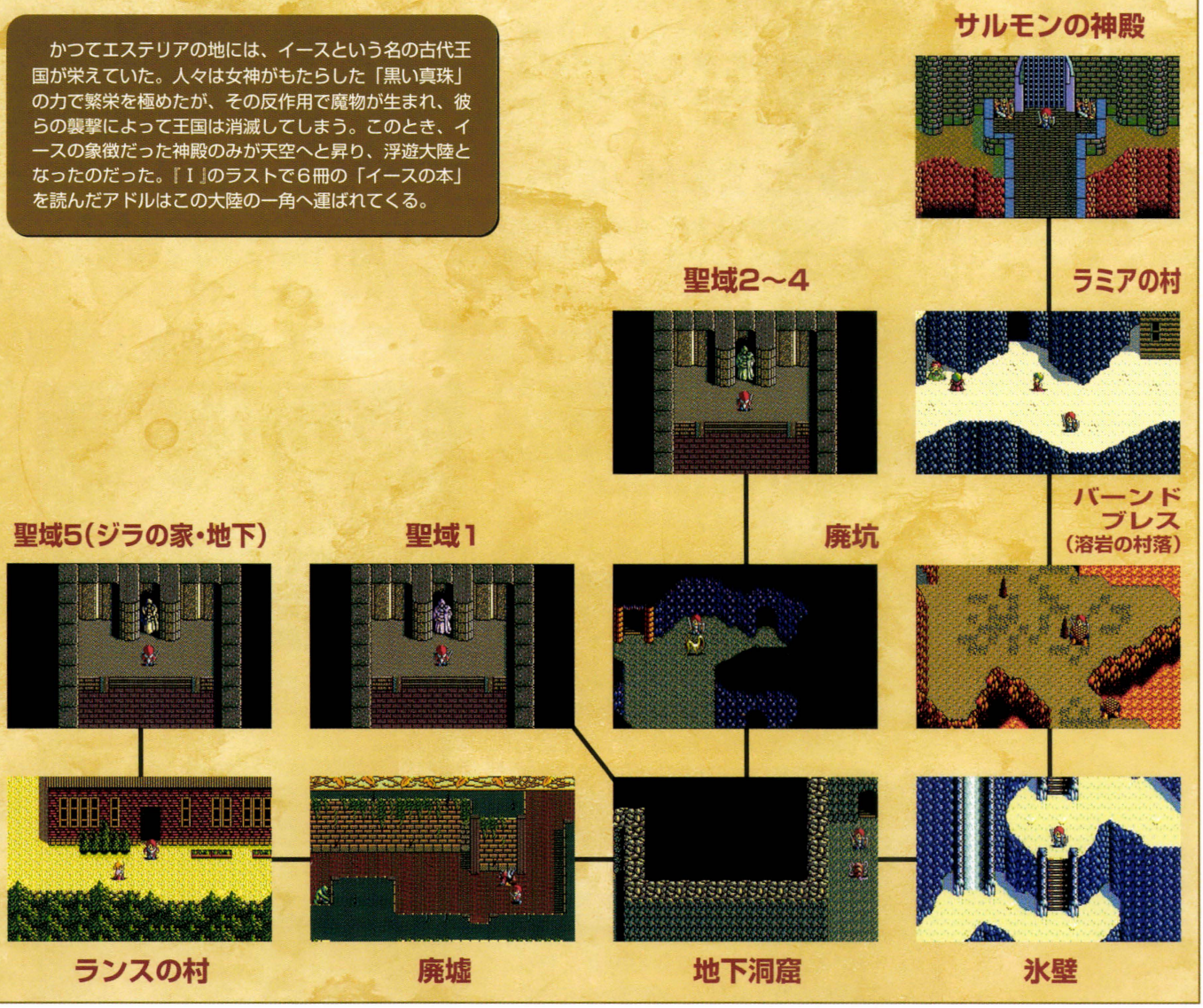
⬆ファイヤーの魔法を誘導弾にする「隼の彫像」。敵が多ければ多いほど有効だ。

○ワールドマップ

イースとは

かつてエステリアの地には、イースという名の古代王国が栄えていた。人々は女神がもたらした「黒い真珠」の力で繁栄を極めたが、その反作用で魔物が生まれ、彼らの襲撃によって王国は消滅してしまう。このとき、イースの象徴だった神殿のみが天空へと昇り、浮遊大陸となったのだった。『Ⅰ』のラストで６冊の「イースの本」を読んだアドルはこの大陸の一角へ運ばれてくる。

冒険の拠点となるランスの村から、島の最上部に位置するサルモンの神殿までの間に、いくつかのダンジョンが存在する。遺跡、氷壁、溶岩地帯と過酷な地形が多く、人が住んでいる場所は多くない。



攻略チャート

❶ランスの村

ランスの村に降り立ったところからスタート。バノアに会った後、スタート地点近くの入口から廃墟へ。

施設
- 長老の家
- ジラの家
- ギドの店（武器・防具屋）
- ジェイドの店（道具屋）
- バノアの家

❷廃墟

ここで経験値を稼ぐ。LV3くらいになってくると、もらえる経験値が少なくなってくるはず。次の場所へと向かおう。

❸ランスの村

廃墟の右手前にいるアスタルに会おう。続いて、ランスの村にいる長老のもとを訪ねると、地下洞窟へ入れるようになる。

❹地下洞窟

LV5を目標に経験値を稼ごう。地下洞窟の先の廃坑は、通路が狭く敵から逃げにくくなる。

❺聖域1

地下洞窟の途中にある扉を開けると聖域1へ。ハダルの神官とのイベント後、地下洞窟を下りれば、廃坑・上層へ進める。

〈廃坑・上層へ〉

❶ランスの村～リリアの母、バノアを訪ねよう

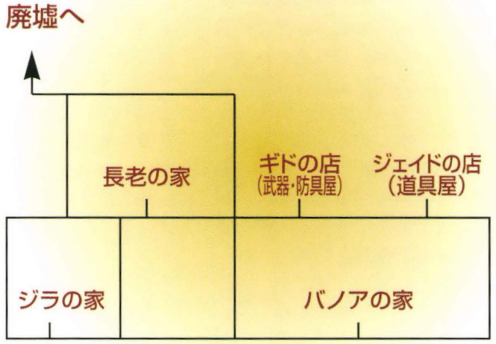
バノアの家に向かうと、行方知れずになった医者のフレアを探してきてほしいと頼まれる。リリアの病気を治せる薬はフレアしか作れないのだ。「バノアの手紙」と300Gを受け取り、その資金をもとに装備を整えたら、早速廃墟へ向かおう。

●ショッピング情報

最初アドルは丸腰なので、装備を購入する必要がある。バノアから受け取った資金を使い、ギドの店で「ショートソード」と「チェインメイル」を購入しよう。

また、拠点に戻ることができる「ウイング」も非常に便利。廃坑を探索する際には、購入しておくとよいだろう。値段が100Gとお手頃なのも魅力だ。

ランスの村概略図



❷廃墟～LV3をメドに経験値を稼げ

廃墟に入る前に、忘れずに武器や防具を装備。北にある門をくぐると、すぐに魔物が襲ってくるので、半キャラずらしで戦っていこう。廃墟内では、動かずに静止していれば、HPが少しずつ回復していく。敵の出現に注意しつつ、こまめに回復しながら戦おう。

また、効率よく経験値を稼ぐなら、上にある広い場所で戦うのがいい。敵が多く出現するので、慣れてくるとテンポよく倒せるようになる。囲まれないようにだけ注意しておこう。

←戦闘に慣れるまでは、門の近くで戦おう。HPが少なくなってきたら、門から外に出れば、敵に襲われることなくHP回復に専念できる。

➡廃墟では、イースの歴史を記した「いにしえの石板」を入手できる。クリアのための必須アイテムではないが、目を通しておきたい。

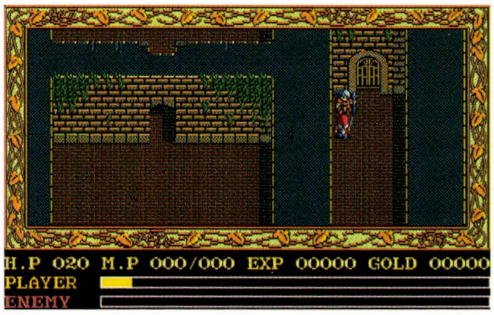
❸ランスの村～長老から地下洞窟へ入る許可をもらおう

廃墟にある地下洞窟への扉を守るアスタルに話しかけると、扉を開けるには長老の許可がいるとのこと。職務に忠実なアスタルは、許可が出るまで扉を開けてくれない。1度ランスの村に戻り、家の前にいる長老と話をしよう。長老からは、簡単に許可をもらえる。

❹地下洞窟～ザコといえども要注意。慎重に進め！

地下洞窟の敵は、廃墟の魔物に比べて格段に強くなっている。レベルが低いうちは、半キャラずらしで戦わないと、受けるダメージが大きいので注意が必要だ。

また、洞窟自体が狭いので、方向キーを押しっぱなしだと、出会い頭に敵と正面衝突することも。それを避けるには、少しずつ前進し、敵を発見したら半キャラずらしで倒していくのがいい。



←地下洞窟への扉を守るアスタル。彼の前を、今後何度も通ることになる。

❺聖域1～最初に訪れる聖域。HPを回復させて先へ進め

地下洞窟を道なりに進んでいくと、2つの扉を見かける。最初に発見する扉は閉ざされているが、奥にある扉は通行可能で聖域1に続いている。ここには神官のハダルがおり、アドルが持つ6冊の「イースの本」のうち「ハダルの章」を返還することに。

なお、神官のハダルに話しかけるたびにHPが全回復する。ここを足場に、廃坑・上層に向かえるだけの経験値稼ぎに励もう。

←イースの危機について語る神官ハダル。その期待に応えよう。

⑥廃坑・上層～「マトック」を使って医者フレアを救出しよう

３つの入口が並ぶ部屋まで進み、右の坑道へ。そこから左→右下→中央と進めば「マトック」が入った宝箱のある部屋へ。「マトック」は特定の壁を崩すことができるので、左→左上→右→上と戻って右隅の壁に使おう。開いた穴から中に入ると、探していたフレアがいる。「バノアの手紙」を渡すと、リリアの薬を作るには「セルセタの花」と「ロダの実」が必要だとわかる。

←「マトック」で崩せる壁はここ。ほかの場所で使っても無意味なので注意。

⑦聖域2～ここを拠点に経験値を稼げ

廃坑・上層をある程度自由に動けるようになるにはLV６は必要となる。聖域２に進んで、神官トバに「トバの章」を返還した後は、ここでＨＰを回復しつつ、経験値を稼ごう。廃坑・上層の敵が強く感じる場合は、聖域２に出現する敵を倒していくのがいいだろう。

⑧聖域3～近くにある「クレリアの指輪」を忘れずに

聖域３についたら、まずは左の通路を進み、神官のダビーがいる部屋に。ダビーに「ダビーの章」を返還したら、今度は入口の右横の通路をまっすぐ進んで、突き当たりにある宝箱を開ける。中には、一定確率で敵の攻撃を無効化してくれる「クレリアの指輪」が入っている。即、装備しよう。

←戦闘中に効果を発揮するアイテムは限られている。絶対確実の保障はないにしろ、ダメージをゼロにできるのはおいしいので、かならず装備しておくこと。

⑨聖域4～「メサの章」「ジェンマの章」を返還しろ

聖域４には、神官のメサとジェンマがいる。どちらからでもＯＫなので、２人に「メサの章」と「ジェンマの章」を返しておこう。

また、聖域４に向かう途中の部屋から行ける縦長の部屋の突き当たりには、「ファイヤーの魔法」の宝箱がある。直進する火の玉による遠距離攻撃が可能となるので、非常に便利だ。今すぐには使えないが、忘れずに回収しておこう。

⑩廃墟～「神界の杖」を入手。これで魔法が使用可能に

廃墟に戻るときの目安はLV7くらい。レグスの言葉に従って、すぐ手前にいる魔物と戦おう。魔物の守っていた宝箱から「神界の杖」を奪取したら、再びレグスに話しかける。レグスの指示通りに女神像に触れると、ＭＰの表示が出現。これ以降、魔法が使用可能になる。

この時点から使えるファイヤーの魔法は、遠距離攻撃魔法なうえに、５発でＭＰ１消費という、抜群のコストパフォーマンスを誇っている。特別の事情がない限り、常に装備していてもいいくらいだ。

←女神像に触れることで魔法が使用可能に。女神像はあちこちにあり、今後もキーポイントになることが多い。まさに最大の導き手だ。

➡「ロダの実」は、魔物がいる廃墟の木の下に落ちている。１度使っても、ここに戻れば何度でも回収できるので場所を覚えておこう。

⑪ベラガンダー戦～正面に立たないようにしてファイヤーで攻撃

ベラガンダーは、画面上部をアドルに合わせて平行移動しつつ、真正面をアドルが通過すると広範囲に広がる光弾を放つ。さらにファイヤーの魔法でしかダメージを与えられないという特徴を持っている。正面に立たないように気をつけつつ、斜め下からファイヤーの魔法で攻撃していけば、確実にダメージを与えられるだろう。ＬＶ８くらいあれば、楽に倒せる相手だ。

←真正面に飛んでくる光弾はダメージが大きい。左右に動いてよけよう。

攻略チャート

⑥廃坑・上層
「マトック」を回収後、壁が崩れて閉じ込められていた医者フレアを救出。その後、廃坑・上層の本格的な探索を開始する。

⑦聖域2
廃墟方面に戻り、途中の階段を進めば、聖域２へ進む。神官トバに会った後は、聖域１と同じく探索の拠点として使用できる。

⑧聖域3
来た道を戻り、３つの入口がある部屋まで来たら左の坑道へ。次も左へ入り、その先の部屋にある階段を進むと、聖域３に。

⑨聖域4
聖域３と繋がる部屋へ戻り、右下へ。左→中央→左→左（階段）と進むと聖域４へ。「ファイヤーの魔法」も忘れず取ろう。

⑩廃墟
廃墟まで戻って、右奥へと進んでいくと魔術師のレグスがいる。イベントをクリアして魔法が使えるようになったらボス戦へ。

⑪ベラガンダー戦
聖域４への道を戻り、左上隅に池のある部屋から、中央→右と進んで廃坑・下層へ。そのまま進むとベラガンダー戦に突入。

〈廃坑・下層へ〉

攻略チャート

⑫廃坑・下層

廃坑・下層では、アイテムの収集がメインとなる。4つのアイテムを集めたら、再びランスの村へと戻ろう。

⑬ランスの村

まずフレアから「リリアの薬」を入手。それをバノアに渡しに行く。それが終わったら、ギドの店へ。

⑭ランスの村・ギドの店

廃坑・下層で見つけた「鉄鉱石」をギドに買い取ってもらおう。その資金をもとに装備を整えたら、ジラの家へ行く。

⑮ランスの村・ジラの家

ジラの家では、地下室の様子を見にいくことになる。ここで「邪悪な鈴」を使用して、最後に残った聖域5への道を開けよう。

⑯聖域5

聖域5ではファクトの神官が待っている。6冊目の「イースの本」を渡すと、地下洞窟の扉が開き、氷壁へ行けるようになる。

〈氷壁・東壁へ〉

⑫廃坑・下層～「セルセタの花」など、4つのアイテムを回収

ベラガンダーの部屋を出たら、下へ下へと進み、防具の材料となる「鉄鉱石」を入手。この部屋を出て右へ進み、坑道の入口を無視して上へと向かうと、リリアの薬の材料である「セルセタの花」を発見できる。次にさっき見かけた入口を入って右へ進むと魔物を呼び寄せる「邪悪な鈴」が手に入る。最後に、上へと向かって「ライトの魔法」を回収すれば、探索完了だ。

←「セルセタの花」の入手場所はここ。花に触れればOKだ。

⑬ランスの村～フレアに薬を調合してもらい、リリアを助けよう

ランスの村に戻ったら、まずはマップの右上隅にいるフレアのところへ行こう。話しかけて「ロダの実」と「セルセタの花」を渡すと、リリアの病気を治すことができる「リリアの薬」を作ってくれる。これを受け取ったら、バノアに届けて、代わりに彼女の夫が拾ったという杖を譲ってもらおう。この杖を装備すれば、ランスの村を始め、1度行ったことのある拠点に一瞬で戻ってこられる「リターンの魔法」が使えるようになる。これで、「ウイング」がなくても安心だ。

←廃坑・上層から無事に戻ってきたフレアは、村はずれのこの場所にいる。ちょっと気づきにくいところなので見逃さないように。

➡バノアの家から出ると、リリアが待っていて自動的にイベントがスタート。改めてお礼を言われると、今までの苦労も吹き飛ぶ？

⑭ランスの村・ギドの店～「鉄鉱石」を手渡して、装備の強化を図れ

防具の材料となる「鉄鉱石」をギドに渡し、3000Gで買い取ってもらおう。すると、今まで「鉄鉱石」がなくて作れなかった、「ブレストプレート」と「プレートメイル」が店に並ぶ。次の聖域5に向かう途中では、多数の魔物が登場するので、ここで装備を強化しておこう。所持金にもよるが、「ロングソード」、「ブレストプレート」、「スモールシールド」は揃えておきたい。

⑮ランスの村・ジラの家～「邪悪な鈴」を鳴らして、聖域5への入口を作ろう

ジラの家に行くと、地下室の様子が変なので様子を見てきてほしいと頼まれる。ここで「邪悪な鈴」を鳴らすと、壁に大穴があいて大量の魔物が出現する。魔物は次から次へとやってくるので、すべてを倒すことはできない。ある程度数を減らしたら、周辺に魔物がいないの確認して大穴の中へ入ろう。穴を出たときに、そばに魔物がいると攻撃を受けることもあるが、無視して突っ切ってしまうこと。1度立ち止まると、あっという間に囲まれてやられてしまう危険が高い。

←「邪悪な鈴」を使って、大量の魔物が出現したところ。入口付近でファイヤーの魔法を連発すれば、経験値稼ぎにもなる。

➡大穴の向こうにも魔物の群れが待ち構えている。ここはヘタに相手をせず、さっさと聖域5に向かったほうがいいだろう。

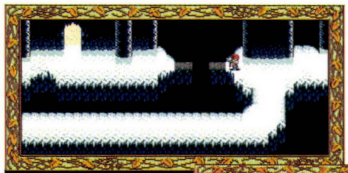
⑯聖域5～最後の「イースの本」となる「ファクトの章」を返還せよ

聖域5には6人目の神官のファクトがいるので会いにいく。「ファクトの章」を渡せば、すべての「イースの本」を返還したことになり、聖域めぐりも終了。ファクトからは女神の言葉が記される「導きの巻物」をもらえるので、かならず内容を確認しておこう。このイベント後、地下洞窟の閉ざされていた扉が開放され、氷壁・東壁へと進めるようになる。

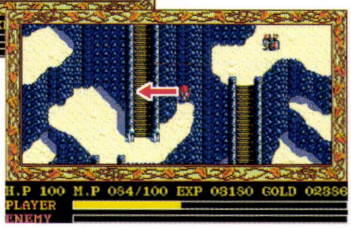
←「導きの巻物」を見たところ。女神像に触れるたびに内容を確認しよう。

⑰氷壁・東壁～「氷霧の玉」を使って、氷の橋をかけろ

氷壁は、多数の台地を階段でつなぐ構造になっている。そのため、敵と狭いスペースで戦うしかなく、行動しにくい場所だ。さらにあちこちに架けられている滑り台は、下ることはできても上ることはできない仕組み。誤って落ちると、戻るのに大変な手間がかかることもある。慎重に探索を進めながら、洞窟内の裂け目に氷の橋を架けられる「氷霧の玉」を探し出そう。また、ここで手に入る「精霊の衣」は、装備して静止すればどこでもＨＰが自動回復する優れモノ。必ず入手しておこう。



←この位置で「氷霧の玉」を使って氷の橋を作る。これで氷壁・東壁の左側を経由して西壁に行けるようになる。



➡「精霊の衣」を入手するには、氷の橋を通った先で階段を下り、この位置に回り込む。写真上の矢印の方に進むと宝箱を発見できる。

⑱氷壁・西壁～なるべく早く「鷹の彫像」を入手すること

氷壁・西壁の中央にある「鷹の彫像」は、装備するとファイヤーの魔法を誘導弾にできるという非常に便利なアイテム。いちいち目標を狙って魔法を撃つ必要がなくなるので、効率的に経験値を稼ぎつつ、安全に冒険を進めていくには、なくてはならない存在だ。

ＬＶ12以上になると、洞窟内にある氷の壁を溶かせるようになるので、ここを抜けた先で、魔物ルーに変身することで敵との会話が可能になる「テレパシーの魔法」と、滑り台を上れるようになる「石の靴」を回収する。

←「鷹の彫像」がある場所はここ。入口から３つ階段を降り、左右に長く広がる台地の左側にある滑り台を下りると到着だ。

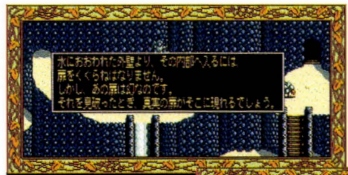
➡洞窟内で行く手を塞ぐ氷の壁は、ファイヤーの魔法で溶かすことができる。ただし、そのためにはＬＶ12以上である必要がある。

⑲氷壁・東壁～「石の靴」を装備して、「幻影の鏡」を手に入れろ

東壁へ戻ってきた理由は、幻を見破る効果がある「幻影の鏡」を入手するため。「氷霧の玉」があった台地の近くに２つの滑り台が上下に続いている場所がある。まずここまで移動したら「石の靴」を装備して滑り台を２つとも上ろう。その先でさらに階段を昇ると宝箱がある。この中に「幻影の鏡」が入っている。これを回収すれば東壁ですべきことは完了。西壁に戻ろう。

⑳氷壁・西壁～「幻影の鏡」で、偽りの扉を突破

東壁へ通じる地点のすぐ近く滑り台があるので、「石の靴」をはいて上り、女神像に触れよう。「導きの巻物」が更新されるので、内容をチェックしておくこと。マップ左端の中央にある扉の前へ行けば「幻影の鏡」が効果を発揮するイベントが発生し、ボスのいる部屋への扉が現れる。なお、氷壁のボス・ティアルマスとまともに戦うには、ＬＶ13程度は必要。まだレベルが足りない場合は、氷壁・西壁の左側を上下して経験値を稼ごう。ボス戦突入前にセーブするのを忘れずに。

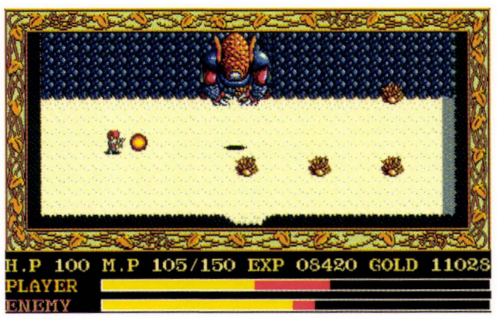


←更新された「導きの巻物」を読んでみよう。ボスへと続く扉は偽物で、「幻影の鏡」を使うと本物の扉が出現することがわかる。

➡偽物の扉の前で「幻影の鏡」を使用すると、本物の扉が出現する。この扉に入るとすぐボス戦になる。強敵なのでセーブしておこう。

㉑ティアルマス戦～ジャンプ着地後の硬直時にファイヤーを当てよう

登場時は姿が小さくて、強そうには見えないティアルマス。実は、トリッキーな攻撃を仕掛けてくる強敵だ。画面内を跳ね回りつつ、周囲に氷弾をばらまくという攻撃方法はかなり厄介なうえ、ファイヤーの魔法でしかダメージを与えられない。ジャンプで着地した直後に、一瞬硬直時間があるので、そのタイミングを見極めて、地道にファイヤーの魔法を当てていこう。



←直前にいた場所と、ジャンプの方向を見て、落下地点を予測しよう。

攻略チャート

⑰氷壁・東壁

まずは「氷霧の玉」を入手。次に最上部にある洞窟へ入って、裂け目に橋を架ける。これで氷壁・西壁へ行けるようになる。

⑱氷壁・西壁

「鷹の彫像」を入手。ＬＶ12になるまで経験値を稼いだら、氷の壁をファイヤーで溶かし、アイテム回収後、氷壁・東壁へ戻る。

⑲氷壁・東壁

マップの左下隅まで移動。「石の靴」を装備して滑り台を登り、「幻影の鏡」を入手したら、再度氷壁・西壁へ向かう。

⑳氷壁・西壁

「石の靴」を使い、滑り台を昇って女神像に触れる。その後、「幻影の鏡」で本物の扉を出現させてボス戦へ。

㉑ティアルマス戦

氷壁のボス・ティアルマスとの戦い。激戦必至なので、あまりにキビしければ、１度氷壁に戻って経験値稼ぎを。

〈バーンドブレスへ〉

攻略チャート

22 バーンドブレス

溶岩地帯の入口で、テレパシーの魔法を使用。魔物ルーから情報を聞き、「ロダの葉」を入手して東側にある溶岩の村落へ。

23 溶岩の村落

橋番のルバに、合計３回話しかける。「ささやきの耳飾り」をもらったうえで、反対側の溶岩地帯・西側へと向かう。

施設 ・橋

24 バーンドブレス

罠を突破しつつ、ひたすら左へと進む。最深部で「黒い真珠」を入手。牢屋に捕らわれているタルフを救出後、溶岩の村落へ。

25 溶岩の村落

橋番のルバに会い、ボスのもとへと続く橋をかけてもらう。ここで探索をいったん中止し、１度ランスの村へ戻ろう。

26 ランスの村

リリアがアドルのあとを追って姿を消したことがわかる。武器・防具を購入し、経験値稼ぎをしたら、溶岩地帯のボス戦へ。

27 ゲラルディ戦

不気味な雰囲気のボスを倒すと、背後の扉が開く。ここを進めば、サルモン神殿の入口・ラミアの村へたどり着く。

〈ラミアの村へ〉

22 バーンドブレス～テレパシーでルーと会話し、「ロダの葉」を手に入れよう

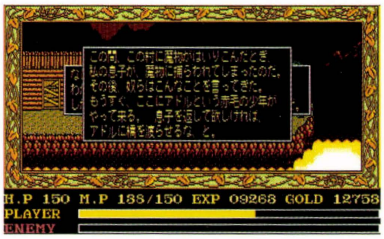
入口付近では、通常、魔物は出現しない。だがここで「邪悪な鈴」を使ってみると、鈴の音に誘われて魔物ルーが登場する。ここでテレパシーの魔法を使えば、ルーたちから溶岩地帯の突破方法をはじめ、重要な情報を得ることができる。入口のすぐ先に空気を清浄化する効果を持つ「ロダの葉」があるので、必ず回収しておくこと。このあたりから敵が出現するので、「鷹の彫像」を装備し、ファイヤーの魔法で倒しながら、右へ右へと進んで溶岩の村落へ向かおう。

←話してみると、ルーが善良な魔物だということがわかる。が、テレパシーの魔法を解くと敵になる……ちょっと複雑な気分だ。

➡ルーの情報にあった通り、「ロダの葉」は溶岩の岸辺に落ちている。何度かチャレンジすれば、かならず見つけ出せるはずだ。

23 溶岩の村落～橋番ルバから依頼を受けて、溶岩地帯の西へ向かえ

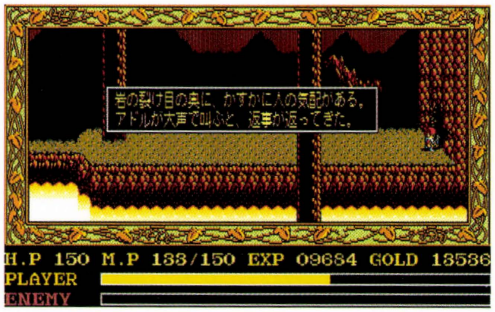
橋の手前にいるルバと３度話す。まず普通に、続いてテレパシーの魔法で変身してから、最後に元に戻って問い詰める。すると、彼の息子・タルフが魔物につかまっており、助けてほしいと頼まれる。「ささやきの耳飾り」を受け取ってから、救出に向かおう。



←息子を人質にとられ、アドルのことを妨害せざるをえなかったルバ。子を思う親の気持ちゆえの行動なので、魔物の味方をしたことも許してあげよう。

24 バーンドブレス～「黒い真珠」を使って、ルバの子・タルフを助け出せ

有毒ガスの罠は「ロダの葉」を装備して突破する。その先の広い部屋ではまず左へ進み、奥にある宝箱から「黒い真珠」を回収する。守っている敵がそこそこ強いので注意しよう。先ほどの広い部屋に戻り、今度は右上へ。一見行き止まりになっているが、「ささやきの耳飾り」を使うとタルフがいることが判明。「黒い真珠」を渡し、魔物のキースとともに脱出させよう。



←突き当たりの割れ目の奥に、タルフが捕らわれてる。すぐに救出しよう。

25 溶岩の村落～ルバのもとに戻れば、ボスの居場所への道が開く

村落に戻る途中、牢屋の中を調べると、女神に似た少女に関する書き置きを読むことができる。溶岩の村まで戻ったら、ルバに約束どおり橋を架けてもらおう。タルフによれば、牢屋の書き置きはキースのものだという。ここでリターンの魔法を使い、ランスの村へ帰還しよう。

26 ランスの村～アドルのあとを追ったリリアが行方不明に

ランスの村ですべきことは２つ。まずはバノアに会い、アドルのあとを追ってリリアが姿を消したという話を聞こう。このイベント、かならずしも起こす必要はないが、見ておくと、今後の物語の繋がりがよくわかる。次に武器屋に行き、現在の資金で購入できる最強の武具を購入。「プレートメイル」と「ラージシールド」を装備できれば、今後の戦いがかなり楽になるはずだ。

27 ゲラルディ戦～触手に注意しながら、口を開けた瞬間を攻撃

レベルが16まで達していれば、それほど苦労せずに倒せる。経験値稼ぎをする場合は手前の広い部屋で行おう。戦闘では口から不気味な触手を吐き出して攻撃してくるゲラルディ。ダメージを与えられるのは口を開いた瞬間だけだ。本体が触手を吐き出すときと飲み込むときがチャンス。触手をできるだけ引きつけて、本体に戻りそうになったらファイヤーの魔法で口を狙う。

←剣でも攻撃できるが、魔法攻撃で対抗したほうがはるかに倒しやすい。

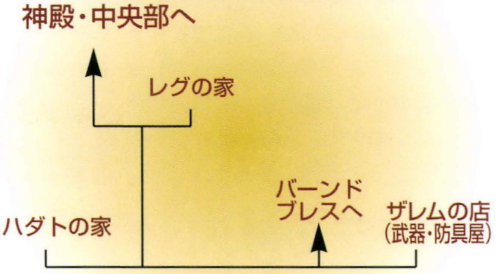
28 ラミアの村～ゴートに会って、神殿への扉を開けてもらおう

魔物による人間狩りの被害を受けているラミアの村。まず門番のゴートと話し、次にハダトを訪ねよう。彼から息子の救出を頼まれるので引き受けて、「リラの貝殻」をもらおう。その後、再度ゴートに会えば扉を開けてもらえる。

●ショッピング情報

ラミアの村の唯一のショップであるザレムの店。この店は、全般的に金額が高いものの、そのぶんランスの村より充実したラインナップを誇っている。中でもオススメは、剣の「ハイパーカッター」と鎧の「リフレックス」。どちらも20000Gと高額だが、神殿でも充分通用する強さだ。

ラミアの村概略図



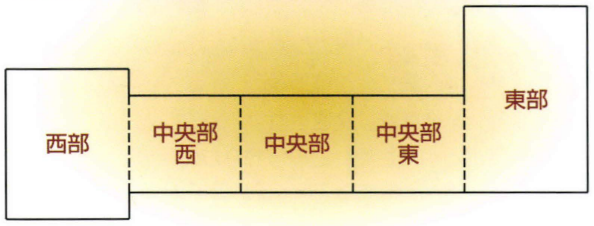
29 神殿・中央部～テレパシーを使って魔物に変身してから中へ入れ

神殿の出入口には門番がいて、人間の姿だと門を開けてもらえない。ルーに変身して話しかけよう。門番は、ルーが持つアドルの装備を見て、アドルを倒したと勘違いしてくれる。「アドルを倒したことを、ザバ様に報告してこい」と言われ、すんなり中に入れるのだ。

30 神殿・中央部東～ルーの姿になって先に進め

ここではなるべくルーのままで行動すること。まずは門番の話に従い、あたりを探すことになるが、ザバは不在。魔物と話せば、ザバが北の会議室にいることがわかる。ただし、会議室に行くには「通行証」が必要。「通行証」の発行所と「会議室」はともに東部にあるので、そちらへ向かおう。

神殿概略図



31 神殿・東部～会議室で扉を開ける合い言葉を聞け

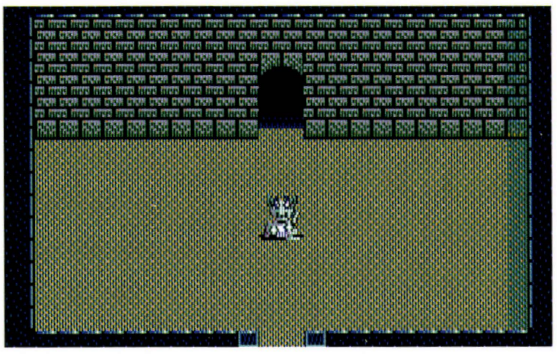
ルーのままなら発行所ですぐに「通行証」を受け取れる。途中、MPの消費量を半減できる「やすらぎの指輪」があるので入手しよう。神殿内では実に重宝するアイテムだ。会議室に着いたら、「ささやきの耳飾り」を使い、合い言葉を聞き出そう。

←アドルへの対策を協議する魔物たち。まさか当人に聞かれているとは。なお、落とし格子の前に行けば、自動的にイベントが進むのでメモする必要はない。

32 神殿・中央部西～合い言葉を使って先へ進むとダレスの待ち伏せが……

再び落とし格子が行く手を阻むが、合い言葉を番兵に伝えると、あっさりと通してくれる。おまけに、地下水路に脱走者たちがいることまで教えてもらえるので、早速地下水路へ向かおう。

だが、地下水路への入口の前では、ダレスが待ち構えている。ここでアドルは呪いによって魔物にされてしまうが、ダレスの脅しに屈してはならない。魔物のまま、地下水路西部へ進むこと。



←ダレスによって魔物にされたアドル。が、それにめげず、探索を続けよう。

33 神殿・地下水路西部～脱走者たちから人間に戻る方法を教えてもらおう

魔物にされたことで思わず気が重くなるが、この姿だとファイヤーの魔法が使えるので、意外に経験値稼ぎに便利なのだ。さて、地下水路西部に降りたら、左下にある脱走者たちの隠れ家を訪れよう。初めは魔物の姿なので恐れられてしまうが、ちゃんと話せば「聖なる杯」を使えば人間に戻れるという情報を聞ける。次の目標は、西部にある神官ダビーの部屋だ。

攻略チャート

28 ラミアの村

神殿に続く道があるラミアの村。扉の番人のゴートと会い、イベントをクリアして扉を開けよう。その先はいよいよ神殿だ。

施設
・ザレムの店（武器・防具屋）
・ハダトの家
・レグの家

29 神殿・中央部

テレパシーの魔法を使って門番に話しかけ、扉を開けてもらう。中へ入ったら、幹部ザバがいるという中央部東へ。

30 神殿・中央部東

神殿内部を探索するにはルーの姿でいるほうが何かと都合がいい。テレパシーの魔法を使いつつ東部へ。

31 神殿・東部

「通行証」を手に入れた後、会議室で行われている話の内容を聞く。落とし格子の暗号がわかったら、改めて神殿・中央部西へ。

32 神殿・中央部西

ルーに変身して、暗号で落とし格子を上げさせよう。さらに奥へと進むと、ダレスと遭遇し、魔物にされてしまうことに。

33 神殿・地下水路西部

人間に戻る方法を求めて、地下水路西部へ。脱走者の隠れ家で話を聞いたあと、神殿・西部へ向かおう。

〈神殿・西部へ〉

攻略チャート

34 神殿・西部

神殿・西部の左上にあるダビーの部屋で「聖なる杯」を入手。その後、ラミアの村のレグのもとを訪れよう。

35 ラミアの村

レグと話をして、人間に戻る方法を教えてもらおう。人間に戻れたら、再び神殿・地下水路西部の脱走者の隠れ家へ。

36 神殿・地下水路西部

脱走者の隠れ家でリリアと再会。だが、ダレスによって人々が石にされてしまう。ここは焦らず神殿・西部へ進むこと。

37 神殿・西部

「神殿の鍵」を使って、2つのアイテムを回収。その後、神殿・東部にある入口から地下水路東部へ向かう。

38 神殿・地下水路東部

右上にある宝箱から「銀のペンダント」を入手。ここで神殿・中央部まで引き返し、ボス戦に臨もう。

39 ドルーガー戦

神殿で登場する最初のボス・ドルーガーが登場。倒したら、扉を抜けて、そのまま女神像のある部屋へ進む。

40 神殿・中央部

まずは、普通に女神像に触れよう。それから「銀のペンダント」を装備し、女神像に触れると、神殿・本館1へワープする。

〈神殿・本館1へ〉

34 神殿・西部～ダビーの部屋でライトを使い、「聖なる杯」を入手せよ

神殿・西部に進めば、ダビーの部屋はすぐ見つかるものの、期待に反して中には何もない。だが、ここでライトの魔法を使うと、今まで見えなかった宝箱が出現する。「聖なる杯」はこの中に入っているので、回収してリターンの魔法でラミアの村に戻ろう。

←神殿・西部で、1つだけ壁の色が違うのがダビーの部屋。ほかの部屋とは明らかに違うので、簡単に見つけられるだろう。

35 ラミアの村～レグの話を聞き、人間に戻してもらおう

レグに「聖なる杯」を見せると、井戸の水を杯に汲むようにといわれる。そのとおりにして水を飲んでみると、アドルの体から邪悪な妖気が消えて、無事人間に戻ることができる。これでようやく、脱走してきた人々との会話が可能になった。「リターンの魔法」で神殿に戻ろう。

36 神殿・地下水路西部～南西部にある脱走者の隠れ家へ向かえ

隠れ家では、人々の話に耳を傾けよう。さまざまな情報を聞くことができる。さらに奥へ進むと、なんとリリアの姿が！　リリアは、キースから預かった「神殿の鍵」を渡してくれる。だが喜びも束の間、脱走者たちはダレスに石へと変えられてしまうのだった。

←アドルを尾行していたダレスが、リリアたち脱走者を全員石に変えてしまう。彼女たちを救う方法はあるのだろうか？

37 神殿・西部～「神殿の鍵」を活用して、2つのアイテムを手に入れろ

「神殿の鍵」を使えば、閉ざされていた3つの扉を開けることができる。このうち2つが西部にあり、高い防御力を誇る「アイアンシールド」と、魔物の動きを止める「タイムストップの魔法」を手に入れることができる。残る1つの部屋は東部にあるので、そちらへ向かおう。

38 神殿・地下水路東部～地下水路で「銀のペンダント」を回収

神殿・東部にある閉ざされた扉を開けて、地下水路東部へ降りる。地下水路西部同様、通路が入り組んだ複雑な作りになっているが、この段階で行くべきは、マップの北東端（右上隅）。ここに宝箱があるので中を調べて「銀のペンダント」を回収する。このアイテムを使うと、神殿・中央にある女神像から神殿・本館1へとワープすることができる。次の目的地は、この女神像だ。

←この扉を「神殿の鍵」で開けると、地下水路東部へ降りられるようになる。

39 ドルーガー戦～光弾を避けつつ、正面からファイヤーで攻撃

女神像のある部屋に向かうと、ボス・ドルーガーとの戦いへ突入。目標レベルは21。低い場合、遭遇前に経験値を稼いでおこう。ドルーガーは正面から攻撃しないかぎりダメージが与えられず、さらに剣攻撃も無効という強敵。となればファイヤーを撃ち込むしかないが、6つの光弾を放ちながら接近してくるので厄介極まりない。下に追い込まれないよう逃げ回ってチャンスを狙う。

←ドルーガーは執拗にアドルを追いかけてくる。画面上方へ誘導しよう。

40 神殿・中央部～「銀のペンダント」を身につけて、女神像に触れろ

ドルーガーを倒したら、続く部屋にある女神像に触れよう。すると「導きの巻物」が書き換えられる。内容は、ペンダントを身につけてこの像に触れると、ワープできるとのこと。入手済みの「銀のペンダント」を装備し、再び女神像に触れると、神殿・本館1へワープできる。

41 神殿・本館1～「リラの貝殻」でハダトに呼ばれるが、ここはあえて先を急ごう

神殿・本館１を進んでいくと「リラの貝殻」を通じてハダトから連絡が入る。ラミアの村のタルフが訪ねてきたというのだが、「黒い水晶」に関するイベントが発生するまでなら、タルフの話はいつでも聞ける。女神の王宮についてから戻っても遅くないので、ここは本館２へ急げ。

42 神殿・本館2～テレパシーを使って、キースに関する情報を得よう

まずは、テレパシーの魔法を使って、番兵の話を聞く。するとキースがこの先に逃げ込んだという情報が手に入るので、そのまま奥へ進んで地下水路中央へ向かおう。なお、本館２にはすべての盾の中で２番目に防御力が高い「バトルシールド」の入った宝箱がある。今後の厳しい戦いのことを考えれば、ぜひとも欲しいアイテムなのでしっかり回収しておこう。

43 神殿・地下水路中央から西部へ～「水路室の鍵」を使って、地下水路の水を抜け

キースは地下水路中央の右上にいる。話しかけると、地下水路西部の水路調整室に入れる「水路室の鍵」をもらうことができるので、地下水路西部へ戻り、水路調整室でパネルに触れよう。これで水路の水が抜けて先に進めるようになる。

ここで地下水路の各区画を探索すると、西部で「バトルアーマー」、中央で「バトルソード」と「隼の彫像」が手に入る。「隼の彫像」は「鷹の彫像」の強化版で、ファイヤーの魔法に誘導弾＋貫通弾の効果を与えてくれる頼もしいアイテムだ。

⬅話には聞きながら、今まで会う機会がなかったキース。彼の助力のおかげで、ここまで来られたといっても過言ではないだろう。

➡水を抜いた後の水路。この段階で入手できる３つのアイテムはどれも非常に強力だ。早めに回収して終盤の戦いに備えよう。

44 女神の王宮～女神の話を聞いて、鐘つき堂へ進め

地下水路中央を抜け、左にある女神の王宮へ。ここで女神から石化された人々を救うには、鐘つき堂にある「夢見の石像」が必要だと教えられる。また、女神がいる神殿・中枢へ行くのに必要な「金のペンダント」を石化された人の１人が持っていることも判明する。女神の王宮ではＨＰとＭＰを完全回復できるので、経験値稼ぎの拠点にし、準備ができたら鐘つき堂へ。

⬅女神たちのいる場所に行くには「金のペンダント」が必要になる。

45 ザバ戦～本体を無視して、周囲の魔物をファイヤーで狙え

鐘つき堂の入口を守るザバは、コウモリに似た妖魔を従えた女性型の魔物だ。なんとザバには、いかなる攻撃も通用しない。周囲を飛び回るコウモリをファイヤーの魔法で攻撃することだけが、唯一倒す方法なのだ。画面下方などに移動してコウモリを避け、ファイヤーの魔法を撃ち込んでいこう。10匹すべてのコウモリを倒せば勝利となる。ＬＶ24以上あれば十分対抗できる。

⬅コウモリは同時に４体しか出現せず、１体倒すごとに追加されていく。

46 鐘つき堂～ひたすら屋上目指して先を急げ！

鐘つき堂を昇ると、生贄に捧げられようしているマリアを発見。力場のせいで助けられないので、鐘を止めるべく屋上へ急ごう。が、それでも間に合わず、マリアは生贄に捧げられてしまう。力場が消えた宝箱から「夢見の石像」を回収し、女神の王宮へ戻ろう。

⬅屋上にたどり着いたアドルの目の前で、無情にもダレスが最後の鐘を鳴らす。この瞬間、マリアの運命は決定したのだった。

攻略チャート

41 神殿・本館１

「リラの貝殻」でハダトから連絡が入るが、すぐには戻らず、あえて先を急ぐ。そのまま進んで神殿・本館２へと向かおう。

42 神殿・本館2

ルーに変身して番兵と話すと、キースの居場所がわかる。「バトルシールド」入手後、地下水路中央へ進め。

43 神殿・地下水路中央から西部へ

キースから「水路室の鍵」を受け取ったら、一度地下水路西部に戻る。水路室のイベント後、女神の王宮へ行こう。

44 女神の王宮

女神から、ダレスによって石にされた人たちを助ける方法を教えてもらう。その後、鐘つき堂の入口を守るザバとの戦いへ。

45 ザバ戦

神殿に入ったときは、さんざん探しても見つからなかったザバとここで対決することに。倒したら、鐘つき堂へ進もう。

46 鐘つき堂

ひたすら上を目指す。屋上でのダレスとのイベント後、下に向かう途中で「夢見の石像」を入手し、女神の王宮へ戻ろう。

〈女神の王宮へ〉

攻略チャート

47 女神の王宮

女神から「夢見の石像」の効果を発揮させるには「黒い真珠」が必要と言われる。情報を集めるためラミアの村へ向かおう。

48 ラミアの村

タルフとゴートに会って、「黒い真珠」の行方を探る。2人から情報を得たら、再び神殿へと戻ろう。

49 神殿・中央部

テレパシーの魔法を使って門番に話しかける。「黒い真珠」に関する新情報を聞き、東部の会議室へ向かおう。

50 神殿・東部

会議室の中で、「黒い真珠」を入手。これでやっと「夢見の石像」が使用可能になる。女神の王宮へ急ごう。

51 女神の王宮

「黒い真珠」をはめ込むと「夢見の石像」が効果を発揮し出す。石化した人々を救うため、再び鐘つき堂の頂上を目指せ。

52 鐘つき堂

鐘つき堂の頂上で「夢見の石像」を使用。人々の石化が解けるので、地下水路西部の脱走者の隠れ家に向かおう。

53 神殿・地下水路西部

脱走者から「金のペンダント」をもらう。そのほかの情報も聞き出したら、サダに会うため、地下水路東部へ。

〈神殿・地下水路東部へ〉

47 女神の王宮～リリアたちを助けるため「黒い真珠」の捜索を開始

鐘つき堂から「夢見の像」を持ってきたものの、片目に「黒い真珠」をはめ込まないと効果は発揮しないことがわかる。「黒い真珠」は以前、バーンドブレスでタルフを救出の際、彼に渡したままになっている。タルフは現在ラミアの村にいるので、すぐに会いにいこう。

48 ラミアの村～タルフとゴートから情報を集めろ

タルフは、ハダトの家の外にいる。話しかけると、実はゴートと話していた際に「黒い真珠」を落としてしまったとのこと。今度はゴートから話を聞いてみると、マントを着た怪しい男が近くで何かを拾い、神殿へと向かったと聞かされる。マントを着た男といえば、思いつくのはダレスただ1人。ヤツは「黒い真珠」をどうする気なのか？　神殿へ戻って情報収集を続けよう。

49 神殿・中央～テレパシーの魔法で情報収集

まずは、「黒い真珠」がどこに持ち去られたのかを知る必要がある。マントの男が通ったはずの出入口で、ルーに変身して門番に話しかけよう。すると、ダレスが神殿に何かを持ち込み、そのために会議が長引いたとの情報が。向かうは神殿・東部の会議室だ。

←ラミアの村から、「黒い真珠」を持ち出したのは、やはりダレスだった。ダレスが次の手を打つ前に、なんとしても取り戻そう。

50 神殿・東部～「黒い真珠」を入手すべく会議室へ向かえ

門番の話のとおり、既に会議は終っているらしく、以前潜入した際と違ってすんなりと会議室に入れる。宝箱の中から「黒い真珠」を回収しよう。これで石化された人々を救う準備がやっと整った。女神の王宮に戻って、「夢見の石像」を覚醒させよう。

←ラミアの村や神殿内を探し回り、ようやく取り戻した「黒い真珠」。散々振り回してくれたダレスにはたっぷり"お礼"してやろう。

51 女神の王宮～女神のもとに戻り、「黒い真珠」を渡せ

女神たちが「黒い真珠」を「夢見の石像」の片目にはめ込んでくれ、これで石像は完全に覚醒した。さらに女神たちは、鐘つき堂の屋上で「夢見の石像」を掲げれば石化した人々は元に戻るはずだと教えてくれ、最後の戦いが近づいていることを警告してくれる。中枢に神官の末裔を集めたといった話も聞けるが、今はリリアたちを救うのが先だ。鐘つき堂へと急ごう。

52 鐘つき堂～「夢見の石像」を掲げて、人々の石化を解け

鐘つき堂の中は敵が出ないので、楽々と屋上にたどり着けるはず。屋上に着いたら、以前ダレスが5つ目の鐘を鳴らした場所へ昇り、「夢見の石像」を使おう。これで人々の石化が解けたはずなので、地下水路西部にある脱走者の隠れ家へ向かおう。

←「夢見の石像」の目から放たれたまばゆい光が、ダレスに石にされたすべての人々に注がれてゆく。これでリリアも救われた。

53 神殿・地下水路西部～脱走者から「金のペンダント」を入手せよ

脱走者の隠れ家を訪れると、みんな元通りの姿に。その中の1人に話しかけると、フレアからの手紙を受け取ったといって「金のペンダント」を渡してくれる。イースが下界に下りつつあるという情報もあり、状況は急転しているようだ。リリアが姿を消してしまっているのが気にかかるところだが、ここは女神の王宮から地下水路中央に進み、近道から地下水路東部へ行こう。

←地下水路東部へ向かうには、地下水路中央部左上の、この場所から行くのが近い。

54 神殿・地下水路東部～石化の解けたサダから「クレリアソード」を受け継げ

地下水路東部の左下にある戦士の石像も石化が解け、ハダトの息子サダだと判明。彼が探しにきたマリアの件を話すと、仕方がなかったと慰められ、最高の攻撃力を誇る「クレリアソード」を譲ってもらえる。ハダトの家に立派な鎧があることを聞いたら、ラミアの村へ戻ろう。

55 ラミアの村～ハダトから「クレリアアーマー」をもらおう

「クレリアソード」を手にしたアドルを見て、ハダトが悪い予測をするが、サダの救出に成功したと伝えるとひと安心。礼として、最高の防御力を持つ「クレリアアーマー」を譲ってくれる。これで準備は整った。ダレスとの因縁に決着をつけるべく、神殿へ戻ろう。

56 神殿・中央部～「金のペンダント」を身につけて神殿・中枢へ向かえ

神殿・中枢へと進むには「金のペンダント」が必要になる。装備したうえで、以前「銀のペンダント」を使ったときと同じように女神像に触れよう。ワープ先は、地下水路東部の一角。ここから下へ向かい、神殿・中枢への扉を開けると、ダレスが待つ部屋に出る。

57 ダレス戦～魔法厳禁！　回転する火炎の合間をぬって直接攻撃せよ

ダームの腹心、ダレス。この宿敵と戦う際の目標はLV 26だ。魔法使いのダレスには、アドルの魔法は通用しない、ここは剣で斬り伏せよう。回転する火炎に守られ、ダメージを受けるとテレポートしつつ四方に火炎を放つダレスは、なかなかの強敵。最初は苦戦を強いられることだろう。火炎が回転するタイミングをつかみ、間をすり抜けて攻撃をしていこう。

←ある程度のダメージをダレスに与えると、火炎の回転が速くなるので注意。

58 神殿・中枢～人々の期待を担って最終区画へ向かえ

次の部屋の宝箱から「シールドの魔法」を入手。あらゆるダメージを防ぐこの魔法は、対ダーム戦の切り札だ。その後、これまでに出会ってきた人々に導かれて女神の部屋を目指す。進入を阻止する力場は、リリアからもらえる「女神の指輪」の力で無効化しよう。

59 女神が封印されている部屋～2人の女神の呪いを解け

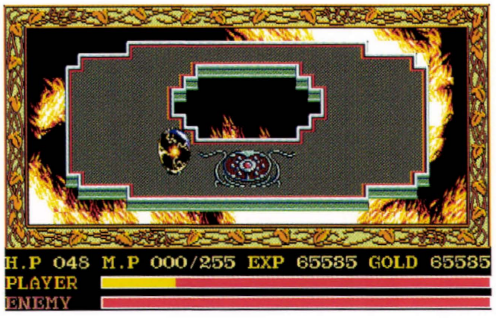
奥の部屋に入ると、ダームの呪いにより、女神たちが身動きを封じられている場面に遭遇する。世界支配を目論むダームの前に万事休すと思われたとき、『Ⅰ』で友人となったゴーバンとルタが登場。ゴーバンから「銀のハーモニカ」を受け取ってレアから聞いた思い出の曲を吹くと、ダームの呪いを打ち破って、女神たちが復活を遂げる。ここで女神の正体が、『Ⅰ』に登場したフィーナとレアであることが判明。……いよいよ、イースをめぐる冒険もクライマックスへ突入だ。

←女神であることを隠していたフィーナ。見知らぬ女神としてでなく、フィーナという大切な少女を助けられた意義は大きい。

➡ルタから「クレリアシールド」を受け取って、これで「クレリア」シリーズがすべて揃った。あとはダームとの決戦あるのみ。

60 ダーム戦～すべての準備を整えて、最終決戦に臨め！

目標はLV 28。まず装備がすべて「クレリア」シリーズであるか確認すること。また、シールドの魔法と「女神の指輪」も忘れずに準備しておこう。ダームは、テレポートしつつ、火炎弾を放ってくる。シールドの魔法の効果がある間はひたすら攻めまくり、魔法が切れたら火炎弾をよけながら攻撃の機会をうかがおう。火炎弾のタイミングを見極められるかが勝敗を分かつ。



←攻撃を受けると出現する黒い真珠がダームの正体。魔の元凶を破壊しろ。

攻略チャート

54 神殿・地下水路東部
ダレスによって石にされていた、ハダトの息子サダに会おう。「クレリアソード」を受け取ったら、ラミアの村へ戻ろう。

55 ラミアの村
サダを救出したことを伝え、ハダトから「クレリアアーマー」を譲ってもらう。装備が整ったら、神殿・中央部へ。

56 神殿・中央部
「金のペンダント」を装備して、女神像から地下水路東部へ。南東にある神殿・中枢の扉を開けて、ダレスとの対決へ。

57 ダレス戦
これまでさんざん悪辣なことをしてくれたダレス。魔法が使えないシビアな戦いを制覇して神殿・中枢に乗り込め。

58 神殿・中枢
今までの冒険でかかわってきた人々に導かれて奥へと進む。リリアから「女神の指輪」を入手後、女神たちの部屋へ突入。

59 女神が封印されている部屋
ダームの呪いで封じられてしまった女神を「銀のハーモニカ」で元に戻す。いよいよ、最終ボス・ダームとの決戦へ。

60 ダーム戦
諸悪の根源であるダームとの最終決戦。エステリア以来続いた長く苦しい戦いは、ついにクライマックスを迎える！

〈エンディングへ〉

攻略篇 イースⅢ WANDERERS FROM Ys

『Ⅲ』では、攻撃方法が体当たりから剣を振るう方法に変わった。『Ⅰ』や『Ⅱ』の感覚で敵に突っ込むと大ダメージを受けてしまうので、注意が必要。

横スクロールが特徴的。他のシリーズ作品とは一風違ったイース

戦闘時、もっとも注意すべきは敵にぶつかると、こちらが一方的にダメージを受けてしまうこと。レベルが低いうちは１度のミスが命取りになることも珍しくないので、慎重に進んでいこう。アクションのテクニックとアイテムを組み合わせ、確実に敵を倒していくことが大切だ。とくに各種の攻撃方法とリングの使い分けは基本中の基本。早めに修得しておきたい。

←『Ⅰ』&『Ⅱ』とはまるで異なる操作感覚が要求される。攻撃の方向や間合いなどを序盤でしっかりと身につけておこう。

➡特定の攻撃方法でないとダメージを与えられない敵も多い。すべてのアクションを自在に出せるようにしておきたい。

操作方法

移動はテンキーで行う。攻撃はX、ジャンプはZ。Ⅰでシステムウィンドウ、Sでステータスウィンドウを呼び出せる。装備したアイテムを使用するにはF10を押す。

システムウィンドウの使い方

システムウィンドウでは、持っている武器、防具、アイテムの装備ができる。Ⅰでウィンドウを開き、アイテムを選択した後でウィンドウを閉じれば、装備完了となる。

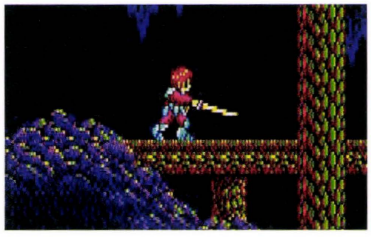
セーブとロード

『Ⅲ』では、ボス戦以外の場所なら、どこでもセーブができるようになっている（ロードはボス戦中でも可能）。セーブ&ロードをこまめに使って効率よくゲームを進めていこう。

戦闘方法 豊富な攻撃パターンをマスターしよう

立ち攻撃

前に向けて剣を上から下へ振り下ろす基本的な攻撃方法で、汎用性が高く、ほとんどの敵にダメージを与えることができる。移動キーと同時押しすることで移動しながら攻撃することも可能だ。ただし、地面を這ってくるタイプの敵には攻撃が届かなかったり、スピードの速い敵にはタイミングが合わせづらいなどの弱点もある。便利だからと頼りすぎないように。



➡攻撃しながら移動すれば、不意打ちへの備えにもなる。

しゃがみ攻撃

しゃがみ中に、攻撃ボタンを押すことで出せる攻撃で、背の低い敵に対して有効。また、ダンジョン内の段差のある場所などで、下方から上方への攻撃を行ってくる敵に対処する際にも役に立つ。移動キーを斜め下に入れながら出すと、這うように前進しながら攻撃を出せるので、一部のボスなど、足下にスキがある敵に対しても使える（あまり見映えはよくないが）。

➡敵の攻撃を避けながらダメージを与えられるのが利点。

上突き

真上に向けてまっすぐ剣を突き出す。剣を繰り出すスピードが速く、連撃も可能。上方にいる敵を撃ち落とすのに使用したり、高低差のあるダンジョンで、上方向にいる敵を攻撃するときに効果を発揮する。ただし、攻撃中に移動ができず、攻撃範囲も狭いため、やや使いにくいところもある。ジャンプ攻撃などと組み合わせていくのがベターだろう。

➡横への判定がないので、囲まれた状態で使うのは危険。

ジャンプ攻撃

ジャンプと組み合わせた攻撃で、高い場所にいたり、上空を飛行してくる敵に有効。また、ボスキャラなどの弱点を攻める際にも役に立つ。攻撃範囲も広いので、前方にジャンプする際は、この攻撃を出しておくと何かと安全。下方向への判定はないが、そこは降下時に下突きを出すことでフォローできる。このコンビネーションを修得すると、戦闘がかなり楽になる。

➡高く跳ぶため天井の低い場所では使えないので注意。

ジャンプ下突き

ジャンプ中、攻撃キーを押しっぱなしにすると出せる。下方向への攻撃に適しているのはもちろん、威力が最大なので耐久力の高い敵を撃破する際にも使える。高低差のないところでも出せるようにしておきたい攻撃方法だ。序盤にマスターすれば、その後の冒険がかなり違ってくるはず。ただ攻撃範囲が真下のみなので、敵との距離を見誤らないように。

➡攻撃をジャンプでかわした後、すぐ反撃するのにも有効。

ボス戦でアイテム使用が可能に!

『Ⅲ』では、『Ⅰ』&『Ⅱ』と異なり、ボス戦の最中でも、アイテムの使用が可能になっている。中でもHPを全回復できる「薬草」は、非常にありがたい存在。所持できる数が１個に限定されているので、途中にいるザコ敵との戦いで使ってしまわないように気をつけ、ボス戦を少しでも有利に運ぼう。

←アイテムを活用すれば強敵でも活路が見えてくる。

リング　絶大な効果を持つ「リング」を使いこなせ

パワーリング

最初のダンジョン・ティグレーの採石場で入手できるリングで、装備すると攻撃力が上昇する。すべてのリングは使用するのに「リングパワー」が必要となるが、「パワーリング」の場合、消耗もそれほど激しくなく、序盤から終盤まで安定して使うことができる。とくにボス戦では、頼りになるので、忘れずに装備しよう。

⬆ボス戦では、「パワーリング」を装備しているかどうかで、倒せるまでの攻撃回数が大きく変わる。

シールドリング

ティグレーの採石場で入手できるアイテム「ボブのペンダント」を、レドモントの街にいるアイーダ婆さんに見せると、もらうことができる。装備すると防御力が大きく上昇するので、ボス戦では「パワーリング」の代わりに、こちらを装備してもいいだろう。相手の攻撃パターンなどを見て臨機応変に使い分けていきたい。

⬆被害を抑えたいときに威力を発揮する。ボスのパターンに慣れるまで装備しておくのもいいかも。

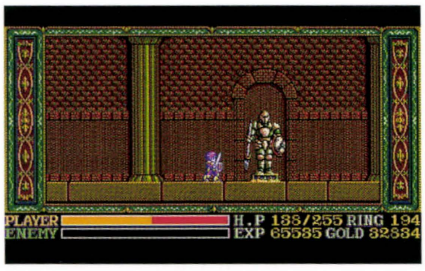
タイマーリング

イルバーンズの遺跡クリア後、エドガーの仲間になり、彼の依頼を引き受けると、入手できる。装備すると敵の動きをスローにできるので、狭いところに敵が密集していたり、動きの早い敵が出現するダンジョンなどで役に立つだろう。残念ながらボス戦では使えないので、ボスまでたどり着くのに活用していきたい。

⬆動きが素早く、通常では剣を当てにくい敵が出たら、このリングを使っていこう。

ヒールリング

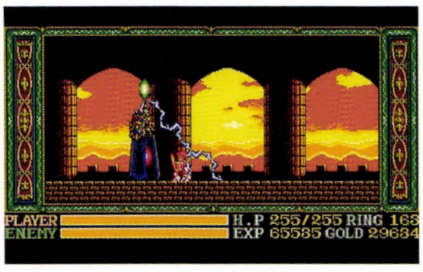
ゲームの終盤、バレスタイン城に乗り込む前に、ドギからもらえるリング。装備していると、HPを回復してくれるという便利な効果を持っている（HPが最大の時は、パワーを消費しない）。ボス戦前に、HPを回復させたり、ダンジョン内を通り抜ける際、「薬草」を温存するために使っていこう。



⬆「ヒールリング」を活用して「薬草」などの回復アイテムを温存する。激戦が続く終盤で有効だ。

プロテクトリング

バレスタイン城の時計塔で入手できるリング。装備すると、リングパワーの継続するかぎり、無敵状態になる。手に入るのが遅めなのが残念だが、その効果は絶大だ。ただし、リングパワーの消耗は全リングの中でもっとも高く、使える時間は限られている。ボス戦など、ここぞ、という場所でのみ使っていこう。



⬆完全に無敵になれるが、リングパワーの消費量はかなりのモノ。使うタイミングを見計ろう。

リングパワーの回復はこまめに!

どんなリングもリングパワーがなくては、力を発揮することができない。リングパワーは、敵を倒すことやシンシアの店に行くことで回復できるので、こまめに補充するよう心がけよう。またティグレーの採石場Ⅱで「輝きの水晶」を入手すると、シンシアの店でリングパワーを回復できるアイテム「ブロシアの秘薬」が購入可能になる。

⬆敵を倒すより、シンシアの店に行った方が効率がよい。ダンジョンに入る前にかならず回復を。

○ワールドマップ

アドルの親友であるドギの生まれ故郷。冒険の拠点となるレドモントの街の周囲にいくつかのダンジョンが点在している。

フェルガナ地方とは

かつて邪神ガルバランが支配していた一帯で、自然地形が険しく、人跡未踏の地も残されている。

エルダーム山脈

バレスタイン城

ガルバラン島

レドモントの街（スタート地点）

ティグレーの採石場

イルバーンズの遺跡

攻略チャート

❶レドモントの街

ドギに街を案内してもらったあと、自由に行動できるようになる。街の入口付近に戻ると依頼を受けることが可能。

施設
- 武器の店アドニス
- シンシアの店
- アイーダの家
- エドガーの家
- 宿屋

❷ティグレーの採石場

ここで操作感覚をつかみながら経験値を稼いでおく。敵の種類によって攻撃方法を使い分けて戦うこと。

❸採石場・最深部

デューイに、エドガー救出を依頼された後、中ボス・デュラーンを打ち破り、「ロングソード」を手に入れる。

❹デュラーン戦

瞬間移動のパターンを読んで、接近戦で立ち攻撃を繰り返す。ファイアーボールは、しゃがんで回避すること。

❺エルフェール戦

ステージボスに挑む前に、LV3以上を目標に経験値稼ぎを。戦闘時には、多段ヒットする雷攻撃に注意。

<レドモントの街へ>

❶レドモントの街～まずは装備を整えろ

最初は、街の入口でエドガー救出の依頼を受け、ティグレーの採石場へと向かうことになる。その前に必要な装備を揃えねばならないが、最初に所持している金額には限りがあるので、武器の店アドニスで「ショートソード」「レザーアーマー」「ウッドシールド」を購入しよう。残金は気にせず、シンシアの店で「薬草」も購入しておくこと。

●ショッピング情報

武器の店アドニスでは、武器、防具類を扱っている。質のいい品物が揃っているので、それぞれの値段をチェックしておこう。また、シンシアの店では「薬草」をはじめ、序盤からラストまで役立つアイテムを購入できる。中でも「精霊の首飾り」は、値段こそ高いが、効果は絶大だ。

❷ティグレーの採石場～あせらずにレベルを上げよう

ダンジョン突入後、いきなり奥に進むのは危険。まずは操作に慣れる意味も含め、入口付近で経験値を稼ごう。ザコ敵とはいえ、攻撃力が高めなので、初期状態では1～2発攻撃されただけでやられてしまう。あまり無理をせず、HPが減ってきたら採石場の外へ出てまた戻るという方法でレベルを上げていこう。レベルが2または3になったら奥へと進み、早めに宝箱から「パワーリング」と、少しあとで「シールドリング」と交換できる「ボブのペンダント」を入手しておこう。

←入口付近に徘徊しているクモ型の敵は、立ち攻撃がヒットしない。しゃがみ攻撃を使って倒していこう。

➡耐久力の高い敵を相手にする場合は、威力の高い下突きを使ってダメージを受けないよう一撃で倒していこう。

❸採石場・最深部～デューイの話を聞いて、ボス戦に備えよ

最深部まで進むと、チェスターとデューイのイベントが発生。その後、デューイに話しかけると、このダンジョンの大ボスであるエルフェールを倒すには、倉庫に置いてある「ロングソード」が必要だと教えられる。デューイに「倉庫の鍵」をもらい、倉庫へと向かおう。

❹デュラーン戦～瞬間移動に惑わされず、ひたすら攻撃せよ

倉庫には、中ボス・デュラーンが待ち構えている。「パワーリング」を忘れずに装備しておくこと。デュラーンは3方向へのファイアーボールと、上空からのダガー攻撃を行ってくる。ダガーは歩きで、ファイアボールはしゃがみなどで回避しよう。また、攻撃後、瞬間移動するので、遠目に現れたときは回避に専念し、近くに現れたときに、前進して攻撃を繰り返そう。

←近くに現れたら、反撃に注意しながらひたすら切りまくろう。

❺エルフェール戦～雷攻撃をよけ、ジャンプ攻撃を喰らわせろ

デュラーンを倒すと、次は大ボス・エルフェールとの戦いが待っている。「パワーリング」と「薬草」を装備して臨もう。エルフェールは、距離がある場合は上下に分かれる真空波、近距離だと下方向への雷攻撃を出してくる。まずは真空波を回避しながら接近し、ジャンプ攻撃をヒットさせよう。すぐに雷攻撃がくるので、着地と同時に後方へジャンプして、雷を回避。以下、この手順を繰り返していく。勝てば、イベントアイテム「落日の石像」を入手できる。

←真空波は、1発目ならジャンプ、2発目の場合は歩きで回避可能。あせらずに確実に対処し、余計なダメージを受けないように。

➡雷攻撃は、多段ヒットするため、ダメージが大きい。2～3発程度で、やられてしまうので、ヒット&アウェーに徹すること。

⑥レドモントの街～エレナの依頼を受け、チェスター捜索へ向かえ

エドガーを救出したら宿屋に向かう。ドギの幼なじみ・エレナがいて、彼女の兄・チェスターの捜索を依頼してくる。これを引き受けたら、街のショップで装備を整え（「薬草」はかならず補充しておくこと）、チェスターが目撃されたというイルバーンズの遺跡へ。

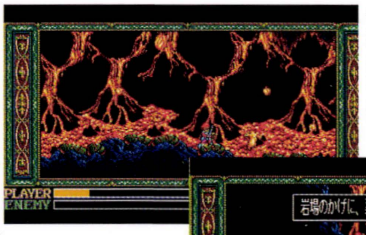
⑦イルバーンズの遺跡～上空から襲いかかる鳥にはかまうな

イルバーンズの遺跡は、遺跡の内部と、遺跡に繋がる道とで構成されている。遺跡の外では、上空から襲いかかってくる敵が行く手を阻んでくる。こいつは倒しても倒しても無限に出現してくるので、相手をしているとキリがない。とっとと駆け抜けてしまおう。また、遺跡内部では、宝箱から「スモールシールド」を入手できる。アドニスの店では売っていない貴重な防具だ。

←遺跡内では、飛び道具を使ってきたり、地面を高速移動する敵に注意。

⑧溶岩地帯～空から降ってくる炎塊に注意して進もう

遺跡を抜けると、チェスターとピエール神父が言い争っているところを目撃。ここでチェスターに溶岩地帯へ落とされてしまう。脱出に不可欠のアイテム「火竜の守り」を入手するため、まずは左方向へと進む。その途中、「薬草」が無限に入手できるポイントがあるので、そこを拠点に経験値を稼いでおく。なお、溶岩地帯は、空から炎塊が降ってきたり、炎が地面を走ってきたりするといったトラップや、目の前に瞬間移動してくる敵など、注意すべきポイントが多い。



←空から降ってくる炎塊は喰らうとダメージが大きい。タイミングを計って、しっかり回避していこう。

➡ダンジョンの上下をつなぐこのポイントで、「薬草」が無限に入手できる。白い花が一輪咲いているのが目印。

⑨ギルン戦～リングを装備するのを忘れずに

目標はLV5。到達していない場合は、「薬草」の無限ポイントを利用して、経験値稼ぎを行おう。中ボス・ギルンは地面に潜り、足下から攻撃をしかけてくる。連続で攻撃が来るので、防御力が上昇する「シールドリング」を装備して、立ち攻撃を繰り返そう。

←ギルンの攻撃はダメージが大きく、スピードが速い。ここは、防御力を上げる「シールドリング」の装備がおすすめだ。

⑩溶岩地帯脱出～「火竜の守り」を使い、溶岩地帯を脱出しろ

ギルンを倒すと、溶岩地帯を脱出できるアイテム「火竜の守り」を入手できる。これを使用して、スタート地点から右方向のマグマを固め、溶岩地帯を脱出する。その後、エレナと再会したところで、チェスターに見つかりそうになるイベントが起こり、隠し部屋へ進むことになる。

⑪ギャルバ戦～岩陰から、タイミングよく攻撃しよう！

遺跡の奥で待ち受けている大ボス・ギャルバは、上からダメージの大きい炎塊を吐いてから、すぐに上空へ逃げ、こちらの攻撃を回避するという厄介な敵だ。まともに相手にすると苦戦するので、次のように戦おう。まず中央にある岩場の中間に潜み、近づいてきて口を開けたところにタイミングよくジャンプ攻撃を喰らわせる。そして岩陰に隠れて炎塊を回避する。このパターンを繰り返すのがいいだろう。少しでもタイミングがずれると炎塊を喰らってしまうので気をつけること。

←ここでじっとしていれば、ギャルバの攻撃をすべて防ぐことが可能だ。慎重に、攻撃する機会をうかがえ。

➡ギャルバが口を開けた瞬間、ジャンプ攻撃を当てる。それから岩陰に隠れるという動作を繰り返そう。

攻略チャート

⑥レドモントの街
エドガー救出後、ドギの幼なじみ・エレナの依頼を受けて、イルバーンズの遺跡へ向かうことに。装備のチェックを怠るな。

⑦イルバーンズの遺跡
奥へ進んでチェスターに見つかり、溶岩地帯へ落とされると、当分の間、街に戻れなくなるので注意。

⑧溶岩地帯
「薬草」が無限に入手できるポイントがあるので、そこを拠点に経験値を稼ぎ、レベルを5くらいまであげておこう。

⑨ギルン戦
「シールドリング」を装備したうえで、頭部を狙ってヒット&アウェーで攻める。下からくる攻撃には注意したい。

⑩溶岩地帯脱出
「火竜の守り」を使用して、溶岩地帯を脱出。その後、エレナとのイベントが終わったら、大ボス戦に挑め。

⑪ギャルバ戦
岩陰に隠れて敵の攻撃を回避し、タイミングよくジャンプ攻撃でダメージを与えていこう。ここで「星月の彫像」が手に入る。

<レドモントの街へ>

攻略チャート

⑫ レドモントの街

イルバーンズの遺跡から帰還すると、エドガーが次の依頼を持ちかけてくる。これを引き受け、採石場の奥へ向かおう。

⑬ ティグレーの採石場Ⅱ

封印された入口から、採石場の奥へと入る。ダンジョン内で「使命の石版」を入手して、イベントを発生させよう。

⑭ イスターシバ戦

吐き出してくる赤い光球と水晶をかわしながら攻撃を繰り返していく。「白光の彫像」を手に入れたら街に戻ろう。

⑮ エルダーム山脈

高低差のある山脈を抜けて、ドギの師匠にエドガーから託された手紙を届ける。その後、ボス敵・リガティ戦が発生。

⑯ リガティ戦

上空からの攻撃を回避して、ジャンプ攻撃を叩き込もう。倒したら、「審判の杖」で封印を解き、さらに先へと進もう。

⑰ ギルディアス戦

ジャンプ攻撃で頭を狙う。尻尾の攻撃を受けると一撃でやられてしまうので注意しよう。倒すと「暗黒の彫像」が手に入る。

<レドモントの街へ>

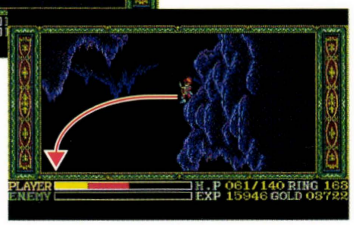
⑫ レドモントの街～エドガーから新たな依頼を受けよう

遺跡から戻ると、エドガーの家はめちゃくちゃにされている。エドガーはこれを彫像を狙うバレスタイン城の者の仕業と断定。対抗するために仲間になってほしいと頼まれる。引き受けると採石場の奥の調査を依頼され、敵の動きがスローになる「タイマーリング」を渡される。

⑬ ティグレーの採石場Ⅱ～ステージの高低差に気をつけろ

採石場の奥は、高低差が激しいダンジョンになっている。あちこちに敵が潜んでいるので、ジャンプ攻撃や下突きを使って進んでいこう。とくにイソギンチャク型と鞭で攻撃してくるタイプの敵は、タイミングが取りづらいので注意。このダンジョンでは、「輝きの水晶」(シンシアの店に持っていくと、それ以降リングパワーを回復させる「ブロシアの秘薬」が購入可能に)と、「プレートメイル」を入手できる。また、ガルバラン伝説が記されている「使命の石版」も手に入る。

←採石場の奥には「パワーリング」を入手した部屋から行くことができる。手強い敵が多いので注意しよう。



➡矢印の方向にジャンプし、壁にぶつかったところで上に登れば、ボスの部屋へと繋がる道を見つけられる。

⑭ イスターシバ戦～赤と青の光球に注意しよう

イスターシバは、岩攻撃や、赤い光球、水晶をぶつける攻撃をしてくる。とくに本体の周りを回っている赤い光球にぶつかると後方に吹き飛ばされるので、しっかりと回避して反撃していこう。また、水晶は本体の下の岩場から飛んでくるので気をつけること。

←どの攻撃も、ダメージが高いので、あなどれない。赤い光球には触れてもダメージを受けないが、遠くに戻されるのがやっかい。

⑮ エルダーム山脈～土中から出てくる敵は、下突きで

採石場Ⅱをクリアすると、エドガーからドギの師匠に宛てた「エドガーの手紙」を受け取り、エルダーム山脈へ向かうことになる。ここは内部の洞窟部分と高低差のある山脈部分で構成されており、登場するモンスターも異なっている。洞窟部分では、地面から急に飛び出してきて遠距離攻撃を行ってくる敵が多数出現する。この敵の攻撃はダメージが大きいので、注意すること。山小屋へ到着し、ドギの師匠に「エドガーの手紙」を渡すと、「バンデッドスレイヤー」をもらえる。

←相手が高所にいるときはジャンプ攻撃、下にいるときは下突き。攻撃方法を使い分けて1体ずつ倒していく。

➡HPが減少した場合は、ドギの師匠に話しかけるとMAXまで回復してくれる。これを利用して経験値を稼ぐようにしよう。

⑯ リガティ戦～上空からの攻撃を避けて反撃しよう

山小屋を越え、山脈の奥へと進むと、中ボスリガティが待ち構えている。リガティは、上空から3方向に弾を撃ってくるので、これを避けながら、ジャンプ攻撃を繰り返そう。戦闘後、「審判の杖」を入手したら、1度山小屋に戻ってHPを回復させ、先へと進む。

⑰ ギルディアス戦～頭部への攻撃を繰り返せ

ギルディアスは、ブレスをかいくぐって、頭部への攻撃を繰り返せば倒すことができる。ブレスは直前にアドルがいた場所を狙って飛んでくるので、ギルディアスの目の前に立ち、ブレスを吐く直前にジャンプして、攻撃を叩き込む。ただし、あまり腹部に近づきすぎると、尻尾攻撃を喰らってしまう。これを喰らうと、一撃で死亡してしまうので、注意すること。

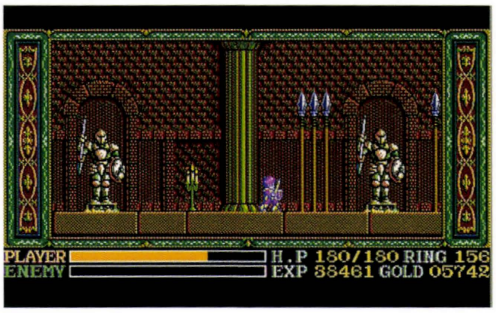
←ブレスを避けたら、頭部にジャンプ攻撃。このタイミングを覚えるのだ。

⑱レドモントの街～さらわれた街の人々を助け出せ

エルダーム山脈から戻ると、街の入口にいる門番のガードナーから、街の人々がバレスタイン城に連行されたと教えられる。彼らを救出するため、バレスタイン城に乗り込もう。ここでドギから受け取る「ヒールリング」は、装備中HPが自動回復する貴重な品だ。

⑲バレスタイン城Ⅰ～トラップ地獄！ 細心の注意で進め

バレスタイン城の中には、上に突き出す槍衾や、槍を突き出し、通り道をふさぐ鎧人形など、さまざまなトラップが設置されている。これらに触れると、大ダメージを被ることになるので注意が必要だ。万が一喰らってしまったら「ヒールリング」を使って回復させよう。また、ここには「バトルシールド」が置かれているので、入手したら、すぐ装備しておこう。



←槍はジャンプで、通り道をふさぐ鎧はタイミングよく下をくぐって回避。

⑳デス・ファルオン戦～鉄球をかいくぐって、しゃがみ攻撃

鉄球を振り回してくるデス・ファルオンには、しゃがみ攻撃が有効だ。ぐるぐると鉄球を振り回しているうちに、ギリギリの距離まで近づき、鉄球を前に突き出してきた瞬間にしゃがんで前進し攻撃する。このパターンで倒すことができるだろう。ただし、鉄球を喰らうと大ダメージとなるので、慎重に。危なくなったら「ヒールリング」を装備して、回復するまで後方に下がろう。倒すと、「真紅の腕輪」を入手できるので、それを使って通路の封印を解き、先へと進む。

←鉄球に当たらないよう、すれすれのところで待機しておく。敵との間合いを正確につかんでおくこと。

➡デス・ファルオンが鉄球を投げたら、その下をかいくぐり、剣が届く距離まで移動する。チャンスを見逃すな。

㉑バレスタイン城Ⅱ～封印を解いて、先に進もう

デス・ファルオンを倒し、アイテム「真紅の腕輪」を入手したら、ダンジョンの奥へ通じる道をふさいでいる結界を解くことが可能になる。この先は一本道なので、迷うことはないだろうが、トラップはさらに多くなっているので注意したい。また、ここを抜けると礼拝堂前で中ボス、ツェルフェム・ザム・シュティルガーとの戦いになるが、こいつは最大のLV12に達していないとまず倒せない強敵だ。この区画に置かれている「バトルアーマー」を手に入れたあと、「ヒールリング」を使うなどして経験値を稼いでおくこと。セーブをこまめにすれば安心だ。

㉒ツェルフェム・ザム・シュティルガー戦～炎のブレスをかわして反撃に移れ

ツェルフェム・ザム・シュティルガーは、速いスピードを生かした突撃と強力なファイアブレスのコンビネーションで攻撃してくる。ファイアブレスは前方向へのジャンプ、後ろからの突撃は垂直方向へのジャンプで回避する。いずれの攻撃も威力が高いので落ち着いて対処すること。なお、前方から突撃して来ることがあるが、これは一種のフェイントで、途中でジャンプし、こちらを飛び越えようとしてくる。このときは立ち攻撃を叩き込むことができるので見逃さないように。

←多段ヒットするファイアブレスを喰らうと大ダメージとなってしまう。前方向へジャンプして回避すること。

➡目前でジャンプをしたら反撃のチャンス。確実に一撃を撃ち込んでおこう。あせらず敵のHPを削っていこう。

㉓礼拝堂～地下牢に続く道へ急げ

激戦が続くバレスタイン城での戦いもようやく中盤に。ツェルフェム・ザム・シュティルガーを倒すと、礼拝堂の扉が開かれ、奥へ進めるようになる。ここでガーランドと遭遇するが、この時点ではエレナがガードナーをおどしているため、戦闘は発生しない。エレナから逃げ、隠し扉から地下へと逃げるガーランドを追って戦いはいよいよ佳境へ進んでいくのだ。

攻略チャート

⑱レドモントの街
街へ戻ると、住民たちがバレスタイン城へ連行されている。ドギから「ヒールリング」を受け取り、城へと向かおう。

⑲バレスタイン城Ⅰ
多数のトラップが設置されている。いずれもダメージが大きいので慎重に進もう。「バトルシールド」を取り逃さないように。

⑳デス・ファルオン戦
タイミングをよく計り、鉄球をかいくぐってしゃがみ攻撃。倒すと、城の封印を解くアイテム「真紅の腕輪」を入手できる。

㉑バレスタイン城Ⅱ
「真紅の腕輪」を使用して、奥へと進む。宝箱から「バトルアーマー」を入手した後、最大レベルに達するまで経験値を稼ごう。

㉒ツェルフェム・ザム・シュティルガー戦
素早い動きに惑わされずに、ブレスを回避して反撃していく。倒すと、礼拝堂の扉が開き、ガーランドが現れる。

㉓礼拝堂
ガーランドはエレナを人質にしている。ここでイベントシーンとなり、その後、ガーランドは、隠し扉の奥へと消えていく。

＜地下牢へ＞

攻略チャート

24 地下牢

地下牢では、ザコは相手にせずジャンプで避けるのが無難。とくに、地面を疾走する敵から、ダメージを受けないように。

25 ジルデューロス戦

ひたすら攻撃を繰り返せば勝てる相手だが、大ダメージを喰らう結界には注意すること。勝てば「地下牢の鍵」を入手できる。

26 地下牢解放

「地下牢の鍵」で、捕まっていた街の人々を救出。ここにいる兵士から「青き腕輪」を受け取り、先へと進む。

27 時計塔

飛び道具を撃ってくる敵には要注意。「フレイムソード」、「プロテクションリング」が置かれているので忘れずに取ること。

28 ガーランド戦

雷攻撃に注意しながら攻撃を繰り返していく。「プロテクションリング」を使用して、ダメージを無効化するのも有効だ。

29 玉座の間入口

エレナがガルバランに誘拐されるイベントが発生。1度レドモントの街に戻り、最終ダンジョンに向けて準備を整えよう。

<レドモントの街へ>

24 地下牢～ザコは無視して先を急げ

地下牢には、地面を疾走する虫型の敵や、上空を滑空する蜂型の敵が多い。どちらも動きが素早く、攻撃のタイミングが難しいので、相手にせず、先へ進もう。リングパワーに余裕があるなら、「タイマーリング」で相手の動きを遅らせるのもいいだろう。

←地面を疾走する敵は、動きが素早く、攻撃のタイミングが取りづらい。ジャンプで回避して余計なダメージを受けないように。

25 ジルデューロス戦～ひたすら押して押して押しまくろう

ジルデューロスは、「パワーリング」を装備し、接近戦で攻めまくれば難なく倒すことができる。ただし、ステージの奥、地下牢の出口をふさぐ結界に触れると、一気に瀕死になる大ダメージを受けるので、結界の中に逃げ込まれたら追わずに戻ってくるのを待とう。

26 地下牢解放～「青き腕輪」を受け取り、時計塔へ向かえ

「地下牢の鍵」を使い、捕らわれていた人々を解放しよう。牢内にはチェスターに逆らって投獄されたピエール神父や、アイーダ婆さんの息子で、長い間行方不明だったボブなどがいる。また、バレスタイン城の兵士に話しかけると、地下牢の先にある結界を消滅させる力を持ったアイテム「青き腕輪」を入手できる。これで先へ進むことが可能になるが、この区画に続く時計塔部分は、ゲーム中、もっとも厄介な場所のひとつ。HPの回復など、準備は入念にしておきたい。

←牢屋の入口となるのはこの扉だ。「地下牢の鍵」を手に入れたら、すぐに捕まっている人々を救出しよう。

➡「青き腕輪」があれば、この先に張ってある結界を解除することが可能だ。封印を解いて、時計塔へ急ごう。

27 時計塔～ジャンプを駆使して唯一の抜け道を探せ

「青き腕輪」の力で地下牢を脱出すると、時計塔に出る。ここは上下に移動するクレーンや、ジャンプをうまく使わないと突破できない難所。敵の攻撃をかいくぐりながらステージの右上にある出口を目指そう。あまり長居はしたくない場所だが、強力な武器「フレイムソード」と、装備すると無敵状態になれる「プロテクションリング」が置かれているので、回収を忘れずに。

←しぶというえにイヤな攻撃をしてくる敵が多い。あせらずに進もう。

28 ガーランド戦～攻撃と回避のタイミングを見誤るな

時計塔を抜けると、ガーランドとの決戦となる。前方への雷攻撃、光球やかまいたちによる遠距離攻撃などを使い分けてくるが、さすがに難所のダンジョンのボスだけあってどれも威力が高い。また、攻撃後、フィールドを瞬間移動で飛び回ってこちらをかく乱してくるのも厄介だ。ガーランドのスキは瞬間移動で現れた直後、雷攻撃のタメ時間にある。ここで間合いを詰め、2～3回攻撃を加えたら、後方に逃げて雷を回避する。このパターンで攻めていこう。

←雷攻撃は前方に広がる。喰らうと大ダメージを受けるので、タイミングを見て、後方ジャンプで回避すること。

➡雷のタメを狙って接近攻撃を加える。タメが終わると反撃を喰らうので、2～3回切ったら後方に逃げよう。

29 玉座の間入口～誘拐されたエレナの救出に向かえ

ガーランドを倒すと、マクガイア城主から、ガルバラン島の封印を解くことができるアイテム「夜魔の彫像」を入手できる。その後、エレナがガルバランに誘拐されるという事件が発生。このあとは、いよいよラストダンジョンへの突入となる。1度街に戻って準備を整えよう。

30 レドモントの街～突入前に、装備の確認をしておこう

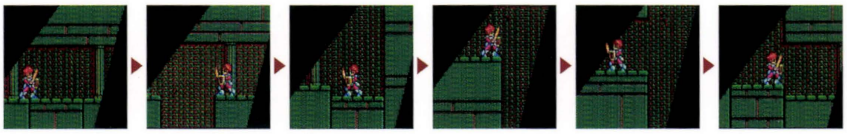
『Ⅲ』の冒険もいよいよクライマックスに。まずはエドガーから暗闇を照らすことができるアイテム「鬼火の宝珠」を入手。続いてシンシアの店に行き、「薬草」や「ブロシアの秘薬」、などの回復アイテムを購入し、リングパワーを回復させておく。準備が済めば、目指すはラストダンジョンとなるガルバラン島。邪神ガルバランを討ち、フェルガナに平和をもたらすのだ！

←しっかりと装備を整え、万全を期してガルバラン島へ向かおう。

31 ガルバラン島内部～昇降機の場所を覚えておくこと

暗闇の中に入ったらすぐ「鬼火の宝珠」を装備し、周囲を照らそう。進む際にはガイコツの攻撃に注意しておくこと。

ガルバラン島の最短経路



⬆地面の切れ目が目印。しかしこのままでは動かないので１度先へ進もう。

⬆１度画面から消えるところまで移動し、改めて戻ると、下に続く穴が出現。

⬆昇降機の上に着地したら、そのまま下につくまで待つ。途中の道は無視。

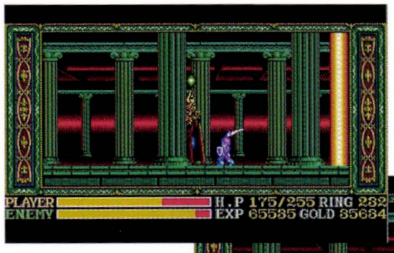
⬆そのまま穴に落ちよう。落下中は、移動キーを左に入力しておくこと。

⬆穴の途中にある道に入る。この先にいる敵は下突きで倒していこう。

⬆最後の昇降機は、着地した瞬間に上昇を始めるので、急いで降りるように。

32 ガーランドゾンビ戦～ガルバラン戦に備えてアイテムはなるべく温存せよ

広間に出るとゾンビと化したガーランドが待ち受けている。防御力は以前より低下しているが、攻撃力が上昇しているので、１戦目以上にダメージを喰らわないように戦おう。攻撃方法は変わらないので、雷攻撃のスキに攻撃を叩き込むというパターンで倒すことが可能。ただし、ガーランドゾンビは１度ガルバラン島から出ると復活してしまう。このため、続くガルバラン戦まで含めて戦術を練る必要がある。回復アイテムやリングパワーの消耗に気をつけること。



←今回も、瞬間移動で出現した後、雷のタメ時間に攻撃を叩き込むという戦法が通じる。堅実に戦っていこう。

➡ゾンビと化したガーランドの攻撃力はすさまじい。しっかりと回避してアイテムの消耗を避けること。

33 ガルバラン戦～雷攻撃は絶対に喰らうな！

ガーランドを倒すと、チェスターがガルバランに敗れ、さらわれていたエレナともども人質にされてしまうというイベントが発生する。ここからラストバトルに移行していくので、イベントが起こる前に最終決戦に備えておこう。「ヒールリング」を使用してHPを戻し、「ブロシアの秘薬」でリングパワーを回復しておく。「薬草」の装備も忘れずに。リングは「パワーリング」がオススメだ。

ガルバランは、上空から放たれる無数の光球と、多方向に拡散する雷撃という２つの攻撃方法を持っている。光球は数が多く、ホーミングしてくるので回避は難しいが、ダメージが小さいので無視してしまおう。むしろ、この間にジャンプ攻撃を繰り返してＨＰを削っていくほうがいい。雷攻撃はダメージが極めて大きいので、タメに入ったら回避に専念すること。無理して攻撃するのは禁物だ。

←光球はダメージが小さいので、無視してしまっても問題はない。

←雷はこの後、四方に拡散する。絶対に当たらないようにすること！

攻略チャート

30 レドモントの街
エドガーの元に向かい、ガルバラン討伐と、エレナの救出に志願。「鬼火の宝珠」を受け取ったら、ガルバラン島へ向かおう。

31 ガルバラン島内部
昇降機をうまく使って、奥へ進んでいく。途中出てくるガイコツの攻撃はダメージが大きいので喰らわないように。

32 ガーランドゾンビ戦
以前に比べて防御力が低下しているが、その代わり攻撃力が上昇している。この後にガルバラン戦が続くので慎重に戦おう。

33 ガルバラン戦
光球はダメージが低いので喰らっても無視して、ジャンプ攻撃を繰り返そう。雷撃が来たら、回避に専念すること。

〈エンディングへ〉

攻略篇 イースⅣ MASK OF THE SUN

ハードはSFCに移ったものの、システム的には『Ⅰ』&『Ⅱ』のスタイルを再現。ストーリーもアドルがイースから帰還した直後から始まっている。

『Ⅰ』&『Ⅱ』を継承するサクサク感覚が魅力

『Ⅲ』ではそれまでからシステムが一新されたが、『Ⅳ』では従来同様になり、戦闘もフィールド上で体当たりをするだけ、というスタイルに戻っている。伝統の「半キャラずらし」も健在だ。アイテムの使い方は『Ⅰ』&『Ⅱ』と同じだが、ボス戦でも使用可能になるなど、変更も加えられている。レベルは最大31まで上昇するが、経験値稼ぎの手間も少なく、ゲームのテンポは非常に快適。10〜15時間程度でエンディングに到達できるだろう。

⬇戦闘は体当たりで。半キャラずらしの判定はややシビアなので、敵をひきつけてから斜めにぶつかる感じにするといい。

⬆イースでの冒険をアドルが振り返るオープニング。ダルク＝ファクトやダームなど、なつかしい敵の姿が見られる。

操作方法

初期設定では、コマンドの決定や会話の進行がX、キャンセルがZ、魔法の使用がS、アイテムの使用がA、ステータス画面の表示がDとC、ポーズがENTER、コマンドウィンドウの表示がSPACE、移動がテンキーに対応。

オプションについて

サウンドのステレオ／モノラルの切り換え、メッセージ速度の変更、メッセージバックの変更、キーパターンの変更（今回のバージョンでは「Setting」タグから自由設定できる）、スクリーンセーバーの設定が可能になっている。

システム　魔法とアイテムを駆使して、効率的なプレイを！

［魔法の剣］

魔法は呪文ではなく、登場する剣のうち、以下に挙げる5本を装備するとそれぞれ1種類の魔法が使えるという形になっている。また、このうち3本は特定のマジックアイテムを埋め込むことで威力を上げることができる。

ゲームをクリアするには、かならずしも魔法は不可欠の要素ではない。必殺技というべき「半キャラずらし」に熟達すれば、すべての敵を剣だけで倒していくことは可能だ。だが、それは必然的にあらゆる敵と接近戦を繰り広げることを意味している。ダンジョンの奥でHPが激減し、回復アイテムも尽きているといった場合、このまま戦えば生還できる見込みは低いと言わざるを得ない。そうした危機を救ってくれるのが魔法という存在なのだ。

本作では、攻撃魔法が4種類、回復魔法が1種類用意されているが、攻撃魔法であればすべて遠距離から攻撃ができるし、回復魔法は失ったHPをすぐ回復してくれる。魔法はボス戦でも使用できるので、双方とも残りHPがわずかというギリギリの攻防になったとき、勝利を呼び込んでくれる可能性もあるのだ。「フレイム」のように多段ヒットするタイプや、宝石飾りと組み合わせることで多方向弾に変化する魔法もあり、ザコ戦にも役立つ。魔法を使いこなして戦闘の安全性を高めていくのが賢明だ。

➡冒険を進めると、トパーズ、サファイア、ルビーを使った「飾り」が手に入る。これらの品は魔法を強化する能力をもっている。

⬅大河の村・セルレイにいる刀鍛冶のところに宝石飾りと剣を持っていくと組み合わせてくれる。1回につき、5000Gの費用が必要。

●魔法の剣の種類と入手方法

魔法の剣は5種類あり、すべてダンジョン内にある宝箱から入手する。魔法の使用には一定のMPが必要となるが、HPと違ってフィールド上で自動回復することがないので、使いどころが重要になる。

炎風の剣

魔法：フレイム
多段ヒットする炎を生み出す。終盤まで役立つ魔法だ。「ルビーの飾り」で強化可能。

いかづちの剣

魔法：サンダー
光球を飛ばす。「トパーズの飾り」を埋め込むと、光球が2つに増える。

氷風の剣

魔法：アイス
波形の軌道を描く氷弾を撃つ。「サファイアの飾り」により3方向弾に強化できる。

英雄の剣

魔法：ヒーリング
一定量のHPを回復させる。残りMPに応じて回復量が変わるので、多用しにくい。

激光の剣

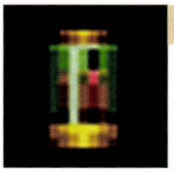
魔法：レーザー
3方向に飛ぶ光球を撃つ。敵をひきつけて撃てば多段ヒットさせることも可能。

［アイテム］

アイテムを有効に使えば、ゲームはさらに進めやすくなる。中には非常に高価な品もあるが、効果が大きいのでなるべく活用したい。武器・防具は宝箱から見つけられるので、装備を買う金は抑えて、アイテム購入に回そう。

薬草

HPを150回復してくれる。1つしか所持できないのはツラいが、どこの道具屋でも売っているので、こまめに補充しておくこと。ボス戦にはかならず装備して臨みたい。



ロダの薬

MPを100回復してくれる。いざというときに備え、1つは持っておこう。とくに「英雄の剣」入手後は、回復用の魔法を使う機会が多いので何かと重宝する。

セルセタの秘薬

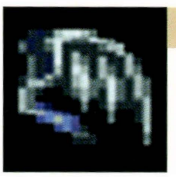
HPを1回あたり120回復してくれる。3回使用可能。イベントで1つもらえるほか、攻略チャート⑰以降、ミネアの病院で1個40000G(！)で購入可能になる。

エリクサー

大河の村・セルレイで開かれている市場で15000Gで購入可能。HPとMPをMAXまで回復してくれる。1回使い切りのアイテム。終盤のボス戦時にあると心強い。

女神の像

攻略チャート⑱以降、プロマロックの道具屋で1個10000Gで購入可能になる。一定時間無敵になれる便利なアイテム。ただし、ボス戦では使用できない。



ウィング

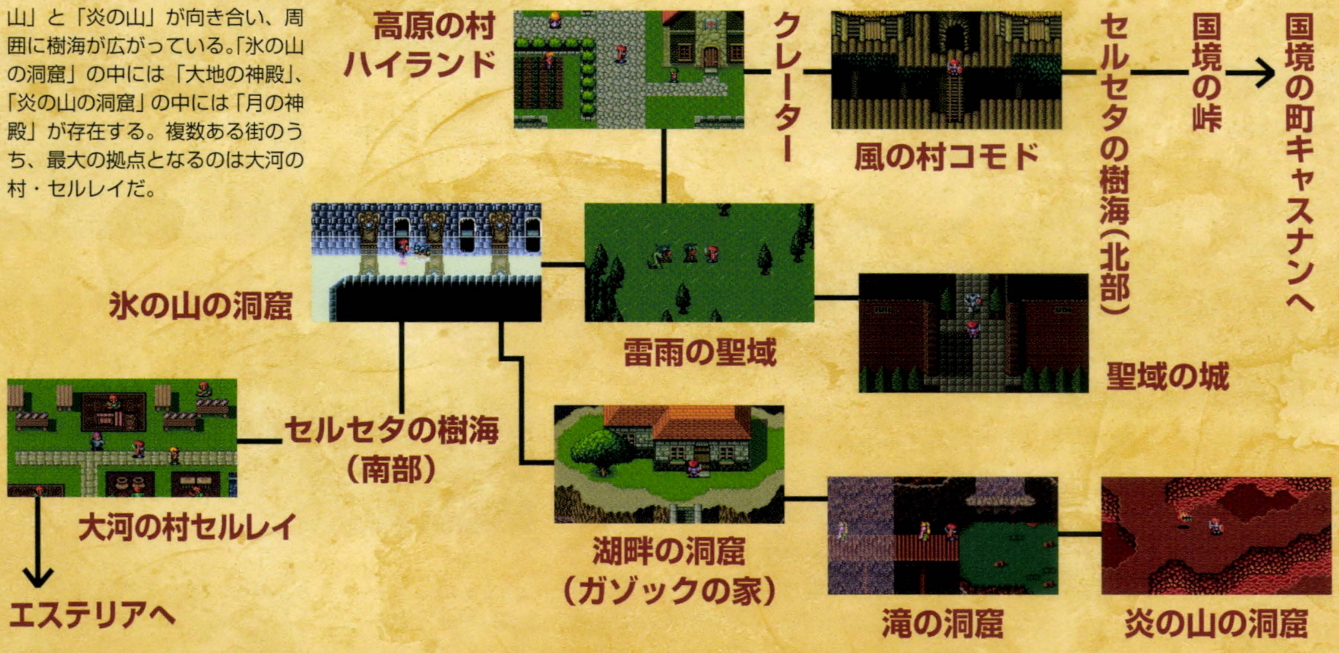
訪れたことのある場所に瞬間移動できるアイテム。攻略チャート⑱でゴーバンからもらう。『Ⅰ』&『Ⅱ』と異なり、何回でも使えるので移動がかなり楽になる。

○ワールドマップ

『Ⅳ』の舞台は、かなりの広範囲にまたがっている。序盤から中盤までがセルセタ、中盤では『Ⅰ』&『Ⅱ』で登場したエステリアと旧イース（現在は地上の一部になっている）、そして再度セルセタでの冒険があってから、終盤は地底から出現した古代都市での戦いとなる。各地域のフィールドやダンジョンはさほど広くないので、次々にエリアが変わっていき、変化に富んだゲーム展開を楽しめる。

［セルセタ］

中央部にある湖を挟んで「氷の山」と「炎の山」が向き合い、周囲に樹海が広がっている。「氷の山の洞窟」の中には「大地の神殿」、「炎の山の洞窟」の中には「月の神殿」が存在する。複数ある街のうち、最大の拠点となるのは大河の村・セルレイだ。

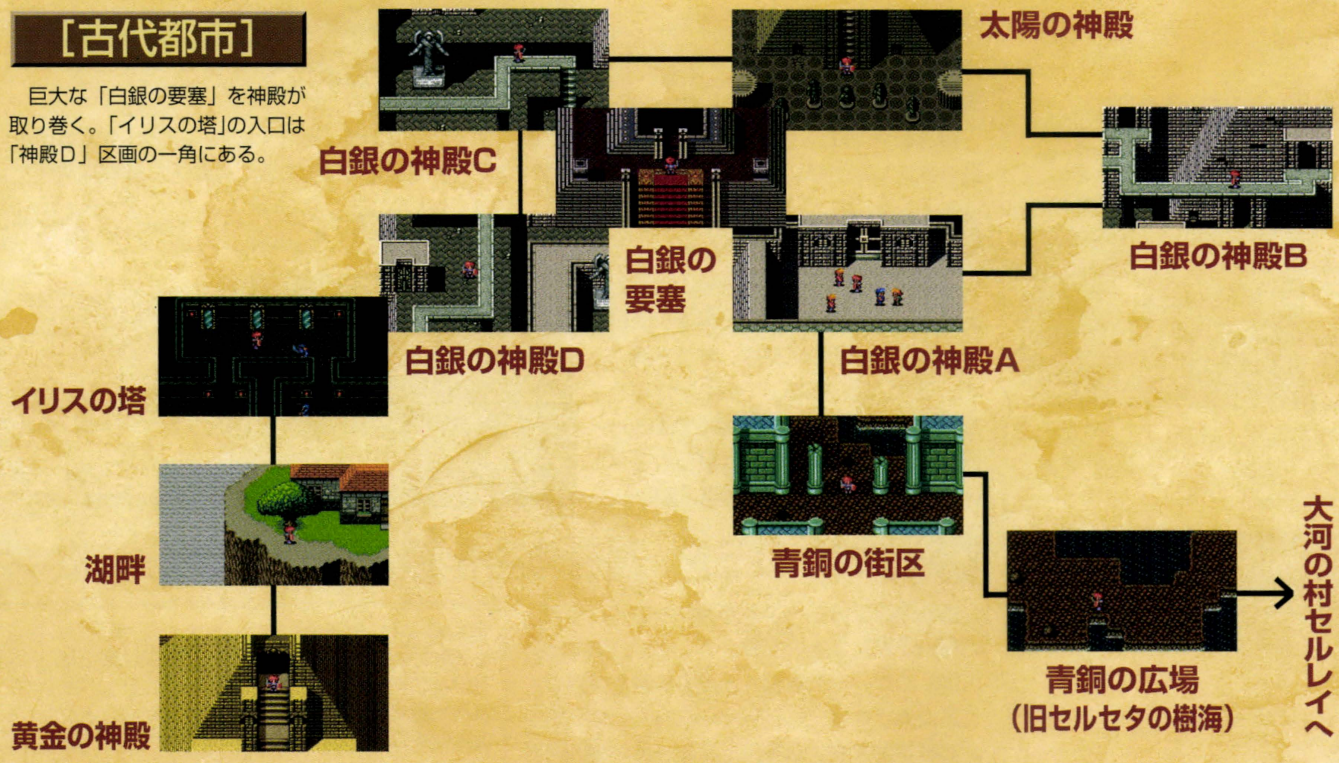


［エステリア］

『Ⅰ』『Ⅱ』をプレイした人には懐かしい地名が並ぶ。「ランスの村」の道具屋は「ロダの薬」を扱う唯一の店。

［古代都市］

巨大な「白銀の要塞」を神殿が取り巻く。「イリスの塔」の入口は「神殿D」区画の一角にある。



攻略チャート

❶プロマロック

ドギの話を聞いてから船でプロマロックに移動。ノートンとのイベント後、街の出口にある馬車に乗り込めばキャスナンへ。

❷国境の町キャスナン

フレアと宿屋に泊まった翌日、街へ出て兵士に話しかける（誰でも可）。一時、投獄されたあと、装備を購入して峠へ向かおう。

施設
- 宿屋
- 武器屋
- 防具屋
- 病院
- 民家×2
- 鍵のかかった民家×4
- ロムン帝国の砦

❸国境の峠

ここで経験値を稼いでおこう。同じ敵でもレベルが上がると獲得経験値が下がるので、LV３をめどに切り上げること。

❹峠の遺跡

まず遺跡前面のレリーフに書かれた伝承を読んでおく。カーナとのイベントが終わったら、遺跡を抜けて樹海へ。

❺樹海・北部Ⅰ

LV6～7を目標に経験値稼ぎを。コモドを抜けた先の樹海Ⅱは毒をもった敵が出現するので、ここで稼いでおくと楽。

❻風の村・コモド

村の入口にいるカーナに話しかけると、イベントが発生し長老の家へ。話を聞いたら、犬を追ってクレーターへ向かおう。

施設
- 武器屋
- 防具屋
- 道具屋
- 長老の家
- 民家×4
- 鍵のかかった民家×１

〈樹海・北部Ⅱへ〉

❶プロマロック～新たなる冒険への旅立ち

冒頭部分は、舞台となる街が次々と移り変わっていくので、位置関係に注意しておこう。初めにアドルがいるのがミネアの港。ここは中盤で再訪することになる。船に乗って着くのがプロマロック。ここで街に向かうとノートンが登場し、イベントが発生する。今回の目的地セルセタはプロマロックの南方にあるが、文明世界の外にある、いわば秘境と呼べる土地。アドルたちはとりあえずセルセタにほど近いキャスナンまで馬車で移動することになるのだ。

←ノートンとビクセンは、アドルが『Ⅰ』&『Ⅱ』の冒険に向かう際に、いろいろ世話をやいてくれた恩人であり、友人だ。

➡この時点ではまだ店はやっていないが、街の人に話を聞くことは可能。馬車に乗る前にひととおり話してみるのもいいかも。

❷国境の町キャスナン～装備を整えて峠へ向かえ

ここではロムン帝国駐留軍との間でトラブルが起こる。以下の手順に沿ってイベントを進めていこう。フレアと一泊したら、まずは街へ出て兵士に話しかける→不審者として投獄されてしまうので、同じ牢にいるデュレンの話を聞いたあと、壁を調べる→抜け穴を通って脱出→隊長が助けてくれるイベントが発生→１度宿に戻った後で再度牢獄に行き、500G、「薬草」、「ロダの薬」を回収→「ショートソード」と「レザーシールド」を購入し、国境の峠へ。

←情報屋のデュレンは、このあとも登場するメインキャラの１人。彼が語るセルセタの伝説は、事件の背景に関わる情報だ。

➡キャスナンを出発すると、駐留軍の隊長と敵の幹部グルーダが密会しているイベントが挿入される。会話の内容を覚えておこう。

❸国境の峠～“半キャラずらし”で経験値を稼げ

『Ⅳ』で初のバトルエリアとなる国境の峠。途中にある頂上部を境にして２つの区画に分かれており、出現する敵も異なる。まだ序盤なのであまり無理をせず、フィールドでのＨＰ自動回復機能と、どこでもセーブできる点を活用して着実に経験値を稼いでいこう。

←戦闘時は敵に囲まれないように。たとえザコでも多方向から攻撃を受けると反撃できずにやられてしまうことがあるので油断は禁物。

❹峠の遺跡～レリーフのメッセージを読んでおこう

国境の峠を越えると到達する大きな遺跡。戦闘は発生しないが、セルセタの伝承を記したレリーフがあったり、ヒロインの１人であるカーナが初登場するなど、物語上、重要な場所だ。

❺樹海・北部Ⅰ～狭い足場に気をつけながら戦う

樹海は北部と南部に分かれ、さらに北部はコモドを境に２つに分かれている。この３か所の特徴は、木々を繋いでいる狭い渡り板の上で戦わねばならないことだ。ハシゴの途中にいるとＨＰが自動回復するうえ敵が襲ってこないので、これを利用して慎重に進もう。

←場所が狭いため、半キャラずらしがやりにくい。強引に突っ込むと大ヤケドをするので、１直線上に並ぶよう敵を誘導して戦おう。

❻風の村・コモド～長老の話を聞いてクレーターへ向かえ

長老の家でのイベントが終わったら、今後の戦いに備えて装備を整える。なお、「聖なる指輪」には、ボスを除く画面中の敵を全滅させる効果があり、「ミラーネックレス」は一定時間敵の動きを止めることができる。便利だが、大金をはたいてまで買う必要はない。

●ショッピング情報

売っている武器・防具はキャスナンと同じ。今後の戦闘を楽にするため、まだ購入していなければ、「ミドルソード」と「レザーメイル」を買ってもいい。盾の新調は見送ってもいいだろう。道具屋では、念のため「ドク消し」を買っておく。「薬草」の補充も忘れずに。

⑦樹海・北部Ⅱ～毒をもつモンスターに気をつけろ

毒をもったスライム型の敵が厄介なので、さっさと通り抜けてしまおう。「ドク消し」がないときに毒を受けてしまったら、立ち止まってHPを回復させ、また少し動いては立ち止まるという行動を繰り返し、毒が消えるのを待とう。ハシゴの部分を利用すれば、敵に攻撃されず安心だ。

←毒状態になると動くたびにHPが減少していく。静止していれば減らないので、時間をかければ「ドク消し」がなくても対処は可能。

⑧クレーター～ムリに突っ込まず、確実に敵を倒そう

渦巻き状の部分はそれほど困ることはないだろうが、問題はボスがいる部屋の直前にある敵の密集地帯。ここは低レベルで突っ込むと非常に危険。入口付近を除いてほとんど敵が出現しないので、樹海Ⅱから入ってすぐのあたりで経験値を稼いだあと、こまめにセーブを取りながら進んでいこう。ボスはLV9～10程度で戦うとかなりの強敵。たどり着く前にあまりにダメージを受けてしまったときはロードして、少しでもいい状態で戦うようにすること。

←入口付近の敵は、獲得できる経験値も多めでいい稼ぎ場になる。レベルが低い場合でも、少し戦えばすぐLV9～10にできるだろう。

➡渦巻き状の部分は、回転の向きによって、「吸い込み（奥へ進む）」と「排出（入口方向へ戻る）」の2つの状態に分かれる。

⑨レムノス戦～スキを見て足下へ斬り込め

遭遇時のレベルにもよるが、最初のボスとしてはやや強め。LV9ぐらいになっていれば倒せるが、建物自体の壁から出る炎と、口から吐く炎はダメージが高く、即死の恐れがあるので絶対に喰らわないように。ダメージを与えられるのは、「横に移動中」「角を投げている間」「炎を吐いているとき」だが、このうち、いちばん安全なのは横に移動している場合。半キャラずらしで足下を斬っていこう。

←炎を吐いているときはヘタに攻撃に行かず、回避に専念した方が無難。

⑩高原の村・ハイランド～リーザと話して「雷雨の聖域」へ

ここでの目的はヒロインの1人であるリーザに会い、彼女の話を聞くこと。これはオープニングでアドルが拾った瓶に直接関わる情報だ。しかし、それ以外の点では、村人たちの態度が敵対的なため、ほとんど何の情報も得られない。最低限の装備を整えたら、さっさと雷雨の聖域へ進もう。

●ショッピング情報

コモドより1ランク上の装備を売っている。ただ、ここで武器と防具を買い換えてもいいのだが、氷の山の洞窟まで行けば、さらにいい武器・防具を手に入れられる。腕に覚えがあるなら、ここでは装備を買わずに金を節約しよう。

なお、道具屋はないが、病院に行商人がおり、「薬草」と「ドク消し」が買える。

⑪雷雨の聖域～奥へ進んで雷に打たれろ

このエリアから行けるのは聖域の城と氷の山の洞窟の2か所だが、この時点では城の内部には入れず、氷の山への道も閉ざされている。ではどうするかというと、森の奥で雷に打たれるのだ。すると聖域の城へとワープすることになり、イベントが進む。なお、聖域の城はもっと後半で訪れる場所なので、徘徊している敵が恐ろしく強い。いちおう半キャラずらしを極めていれば倒せるが、あまり経験値にもならないので、危険なことはやめておこう。

←目標となるのはヒシ形に並んだ4本の樹。その中央部分に入ると、雷がアドルを直撃し、聖域の城の中庭に飛ばされる。

➡城の謁見の間ではエルディールと悪の幹部3人が密談をしている。そこをたまたま立ち聞きしてしまったアドルだが……。

攻略チャート

⑦樹海・北部Ⅱ

北部Ⅰと同様、樹海を抜ける渡り板の上を抜けてクレーターへ向かう。毒をもった敵が出現するので戦闘は避けよう。

⑧クレーター

渦巻き状の部分を通り抜け、最奥部を目指す。ボス戦までにレベルを最低9にしておこう。経験値稼ぎは入口付近で。

⑨レムノス戦

初のボス戦。放ってくる炎の攻撃をかわし、足下を狙って斬り込んでいく。勝利後、カーナから「太陽の瞳」を入手。

⑩高原の村・ハイランド

街に着いたらマップの左上スミにあるリーザの家を訪ねること。彼女と話せば、雷雨の聖域へ行けるようになる。

施設

- 武器屋
- 防具屋
- 病院（中に道具屋）
- リーザの家
- 民家×2
- 鍵のかかった民家×2

⑪雷雨の聖域

マップを上へ上と進んで最奥の空地へ向かう。やや入り組んでいるので迷いやすい。間違って聖域の城に行かないように。

〈氷の山の洞窟へ〉

攻略チャート

⑫ 氷の山の洞窟Ⅰ

「フレイムシールド」「フレイムアーマー」「サファイアの飾り」「氷の鍵1および2」「炎風の剣」を入手し、ボス戦へ。

⑬ 大地の神殿

氷の山の中程にある古代の神殿の1つ。ガゾックから「ツルハシ」を受け取り、マップ右上端にある岩を壊して先へ進む。

⑭ 氷の山の洞窟Ⅱ

Ⅰに比べると構造が単純で、フィールド扱いの階段も多くHP回復がしやすい。湖畔までの距離も近く、すぐ通り抜けられる。

⑮ 樹海・南部

ここの手順は以下のとおり。湖畔の家でガゾックの妻と話す→大地の神殿でガゾックと話す→神殿の左上から樹海・南部へ。

⑯ 大河の村・セルレイ

「セルセタの花」を買い、再び大地の神殿へ。イベントで湖畔に移動した後、「大地の瞳」を受け取ったら、再度村へ向かう。

施設
- 武器屋
- 防具屋
- 病院
- クラークの店
- 市場
- 長老の家
- 民家×4
- 鍵のかかった民家×2
- 港

※「月の瞳」入手後は、村から「大長老の家」を経由して「レファンス公廟」へ移動可能。

〈ミネアの街へ〉

⑫ 氷の山の洞窟Ⅰ ～動きの速い敵が多いので要注意

リーザに助けられたあと、ハイランドで意識を回復したら、再び雷雨の聖域へ。谷の向こう側に行くと、左方向に「トパーズの飾り」が入った宝箱があるので回収しよう。崖に空いた入口の先は氷の山の洞窟。ここは、狭い場所に動きの早い敵が群れている難所だ。無駄のない行動で損害を最小限に食い止めながら、アイテムを集めていこう。途中の「階段」区画はフィールド扱いで、静止していればHPが自動回復する。また、階段を過ぎた先に3つの入口が並んだ場所があるが、ここは左→まん中→右の順で探索しよう。

←「氷の鍵」は全部で2本。階段を挟んで前後に1つずつ置かれている。これを持った状態で（装備の必要はない）女神像の脇にあるレバーに触れれば、新たな道が開く。

➡ボス戦では、敵の体が青くなったときが斬り込むチャンス。氷を放っている間は無防備なうえ、硬直時間も長い。一気に倒してしまおう。

⑬ 大地の神殿～ガゾックの話を聞いてイベントを進めよう

ここは敵が出ず、HPの回復も可能な安全地帯。神殿内にいるガゾックからは、いくつかお使いを頼まれることになる。まず最初のお使いは、湖畔にあるガゾックの家で待つ、彼の妻へメッセージを届けることだ。ガゾックからもらった「ツルハシ」で神殿外部の右側にある岩を壊し、氷の山の洞窟Ⅱへ進もう。

次に訪れる村には武器屋や鍛冶屋など、なにかとお金がかかる施設が多い。この神殿を拠点に、しっかりとお金稼ぎをしておこう。

⑭ 氷の山の洞窟Ⅱ ～経験値稼ぎのチャンス

相変わらず出現する敵の動きは速いが、各区画が広めなので、Ⅰに比べるとはるかに行動しやすい。おまけに1本道なので迷うことなく、すぐに目的地の湖畔に到達できる。ただ、その気になれば、すぐに通過できるダンジョンとはいえ、それで終わりにしてしまうのは惜しい。比較的戦いやすい場所なので、経験値を稼いで今後の展開を楽にしておくといいだろう。

⑮ 樹海・南部～宝箱を見逃さないよう気をつけよう

湖畔の家に着くと、ガゾックの妻が病気であることがわかる。大地の神殿に戻って、このことをガゾックに伝えると、今度は大河の村・セルレイまで薬の材料を買いに行くことに。ガゾックがくれる「爆弾」でマップ左上端の岩を壊すと、氷の山から樹海・南部を抜けてセルレイに通じる道が開く。途中、宝箱がいくつか置かれているので、しっかり回収しておこう。

⑯ 大河の村・セルレイ～中盤の戦いに備えて準備を入念に

初めてセルレイに来てから、ゲームを進めてエステリアにあるミネアの街に行くためには次の手順が必要となる。

「セルセタの花」を買って大地の神殿に戻る→イベントで湖畔の家に移動したあと、ガゾックから「大地の瞳」を受け取る→長老に話を聞くため、再度セルレイを訪れる→いっしょにセルセタに渡ってきた医師のフレアと再会→フレアに連れられて、長老の家に→長老から所在が不明になっている「月の瞳」を探してくるように言われる→長老の家を出たところでフレアから「セルセタの秘薬」を受け取る→フレアに代わってミネアの街まで秘薬を届けに行く。

ここから先は敵が強くなり、ボス戦も頻発する。中盤での激戦に備え、しっかりと準備をしておこう。必要なら樹海・南部か氷の山の洞窟Ⅱまで戻り、経験値稼ぎをしておこう。レベルを18まで上げておけば、エステリアでの冒険はだいぶ楽になるはずだ。

←「セルセタの花」は市場で売られている。「エリクサー」を扱っている商人もいるので、余裕があれば買っておこう。

➡クラークの店は、港への入口に近い、街の外れにある。ここは宝石飾りを魔法の剣に付けてくれる唯一の施設だ。

●ショッピング情報

お金の使い道は大きく3つ。1つは「クラークの店」で「いかづちの剣」を強化すること。これが最優先。次が「エリクサー」の購入。最後が、通常の武器・防具の新調だ。

数値的には若干劣るが、魔法の武具がすでに揃っているので、武器・防具は見送ってもいい。ミネアの街では武器・防具を売っていない。装備を強化するなら、セルレイでやっておこう。

⑰ミネアの街～レベルを十分に上げてからボスに挑め

まずは病院に寄って「セルセタの秘薬」を渡す。以降、ここで「セルセタの秘薬」が購入可能になる（１個40000Ｇもするが）。次にランス村にいるリリアを訪ねることになるが、草原でのボス戦に勝つまではゼピック村へ通じる橋が渡れない。このボスと戦うには最低LV16は欲しい。攻撃をかいくぐって足を狙うのだが、苦戦は必至。あまりにキツいときは、草原のザコを倒してLV18まで上げよう。

←ＨＰをある程度減らすと空中に浮かんで攻撃してくる。足下の影を狙おう。

⑱ゼピック村からランスの村へ～なつかしの土地を訪ねて

ボス戦後は、次の手順でイベントを進める。まずランスの村まで行き、リリアが家にいないことを確認→家を出てタルフとルタ＝ジェンマと話してから、神殿の山道にある「ゴーバンの取引所・倉庫」を訪ねる→立入禁止のメッセージは無視して中へ→ゴーバンから「ウィング」を受け取る→ミネアの港でバノアからリリアの話を聞く。

なお、エステリアではミネアの街とランスの村の道具屋のみアイテムの購入が可能。ランスの村で買える「ロダの薬」は貴重だ。

←『Ⅰ』&『Ⅱ』をプレイした人は記憶をたぐりながらあちこち歩き回ってみるのがオススメ。なつかしい光景に出会えるだろう。

➡「ウィング」があれば、行ったことのある場所へ瞬時に行ける。ほかのアイテム同様の方法で装備し、使用後、目的地を選択しよう。

⑲風の村・コモド～囲まれないように注意して戦え

コモドに戻ると、エルディールがリリアを誘拐するイベントが発生。しかもそこへロムン帝国軍が侵攻してくるという事件まで重なる。ここで行われるイベント戦闘は、１人で11人を相手にするというシビアなもの。兵士１人１人はさほど強くないが、囲まれたら勝ち目はない。外縁部を移動しながら、敵を１方向に誘導し、反撃の機会をうかがおう。半キャラずらしで確実に数を減らそう。

←いずこかへとリリアを連れ去っていくエルディール。彼の目的はいったい何なのだろうか？

←敵は隊長１名と部下10名。広場いっぱいに動き回って１人ずつ仕留めていこう。

●ショッピング情報

ここでロムン帝国軍と戦う前に「ウィング」でプロマロックに戻ると、ゲームスタート直後は閉まっていた店が営業をしている。店で買える最高の武器・防具が揃っているほか、一定時間無敵（ボス戦は無効）になれる「女神の像」も購入可能になる。

⑳聖域の城～中盤の難所。気合いを入れて挑め！

リリアを追ってハイランドへ向かうと、カーナが聖域を護ろうとするリーザの制止を振り切り、聖域の城へ侵攻するところを目撃する。ここはカーナと協力して城内に突入しよう。聖域の城はザコ敵も強く、おまけにイベント戦闘が続く難所。中庭ではＨＰの回復ができるので、これを利用して地下にある牢獄を目指そう。改造室での戦いは実験台の周囲を回りながら戦えば比較的楽に勝てるが、問題はリリアのいる牢を守る騎士。赤と青のクリーチャーを蹴散らすまでダメージを与えられない。

←最初に出現する敵は挟まれないように動き回って倒す。その後、魔法使いが襲ってくるので気を抜かないように。

➡青いクリーチャーにしか攻撃が当たらないので注意。青を倒すと、赤もいっしょに消えるので、騎士を攻撃にいこう。

攻略チャート

⑰ミネアの街

病院で「セルセタの秘薬」を渡し、街を出て草原に向かうこと。橋の左上あたりにある黒い物体に触れるとボス戦へ移行。

施設
- 武器屋（品物なし）
- 防具屋（品物なし）
- 病院（中に道具屋）
- ビムの取引所
- 酒場
- 占い師
- ゴーバンの店（閉鎖中）
- 鍵のかかった民家×６

⑱ゼピック村～ランスの村

エストリア各地を巡り（ここでのイベントの進め方は本文を参照）、ミネアの港から「ウィング」を使ってコモドに戻る。

施設

ゼピック村
- ルタ＝ジェンマの家
- ジェバの家
- 村長の家

ランスの村
- ギドの店（商品なし）
- ジェイドの店（道具屋）
- レグスの家
- ジラの家
- バノアの家

⑲風の村・コモド

村がロムン帝国軍に占領されようとしているところへ出くわす。村の広場で隊長以下、駐屯軍の兵士との戦闘が発生。

⑳聖域の城

カーナたちと協力し、城内へ。地下の改造室で怪物に改造されそうになっている男を救出。その後、地下牢を抜けてボス戦へ。

〈高原の村・ハイランドへ〉

攻略チャート

21 ハイランド〜セルレイ

リリアがいた牢獄で「月の瞳」を入手したことで3つの瞳が揃った。ハイランドにいる大長老に会い、事件の背景を聞こう。

22 ガゾックの家〜滝の洞窟

大長老が言っていた「英雄の剣」を手に入れるべく、炎の山へ向かうことに。まずは滝の洞窟を抜けて山の麓に出よう。

23 炎の山の洞窟

ボスである6体の竜を筆頭に、手強い敵が多数生息するダンジョン。内部には古代神殿の1つである月の神殿がある。

24 国境の峠・頂上

「英雄の剣」を手に入れ、大長老のもとに帰ると古代の英雄・レファンス公の廟へ入れるようになる。いよいよ冒険も佳境へ。

〈青銅の街区へ〉

21 ハイランド〜セルレイ〜事件の背景を知ろう

ボスは倒したものの、リリアは敵の幹部の1人、バミーに連れ去られる。だが、彼女のいた牢獄には「月の瞳」が残っていた。これで太陽、大地、月の3つの瞳が揃い、大長老に会うことが可能になる。ハイランドの長老宅を訪ね、大長老のもとへ連れていってもらおう。大長老の話は、古代文明に関わる重要な情報。事件の背景とアドルのすべきことがここで判明するのだ。

22 ガゾックの家〜滝の洞窟〜道をふさぐ岩に要注意

炎の山へ通じる滝の洞窟は危険度の高いダンジョンだ。LV20くらいに達していれば、さほど脅威ではないが、LV7あたりだとザコから受けるダメージが大きく、半キャラずらし以外の方法で攻撃すると、大量のHPを失うことになる。とくにクラゲ型のモンスターは強敵で、速い動きに対応できないと、あっという間にやられてしまう。さらに地形が狭く、移動の障害となる岩も多いので、経験値稼ぎにも適していない。ここは被害を最小限に抑えて、迅速に通り抜けてしまおう。

←「英雄の剣」が眠る炎の山へは滝の裏から入る洞窟を通って向かう。だが、ここを単なるつなぎの場所だと思うと痛い目を見ることに。

➡動きが速く、攻撃力の高い敵が待ち受ける滝の洞窟。狭い場所なので、囲まれて窮地に立たされてしまうこともしばしば。

23 炎の山の洞窟〜6体の竜を倒し、「英雄の剣」を入手

ここには氷系の武具をはじめとして、強力なアイテムが数多く隠されている。下のリストを参考に、すべて回収しておくこと。また、滝の洞窟に比べると戦いやすいので経験値稼ぎをしてもいいだろう。ボスの6体の竜はそれほど強くないが、それでもLV19以上にはしておきたい。不足があるなら、少し経験値稼ぎをしよう。

目標である「英雄の剣」は溶岩流を隔てた場所に置かれており、「氷風の剣」で橋を作る必要がある。いったん月の神殿まで行き、剣を手に入れて戻ってこよう。橋を作ると、少し先でボス戦に突入。敵は6体いるが、近づかないかぎり動き出すことはない。何体も動かさないよう注意し、1体ずつ倒していけば楽勝だろう。

←速い敵が少ないので対応しやすい。ここでレベルを21ぐらいまで上げておけば、古代都市に行ってからが楽になる。

➡月の神殿には「氷風の剣」が置かれている。これを持って岩場が途切れている地点まで戻ると、氷の橋が作られる。

●ここで入手できる重要アイテム

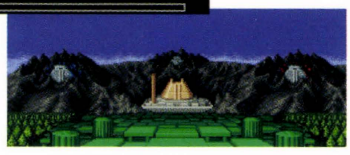
・アイスシールド	・氷風の剣
・アイスプレート	・英雄の剣
・ルビーの飾り	

←複数の敵を動かすと、挟まれる危険が高い。あまり動き回らずに戦おう。

24 国境の峠・頂上〜セルセタの古代都市が復活

「英雄の剣」を手に入れたら、セルレイの大長老のもとに戻る。これでレファンス廟へ行けるようになる。レファンスの霊に会うと「金の台座を国境の峠にある台に置いて都市を復活させよ」といわれる。「金の台座」はミネアの街にあるピムの取引所で売っているので、3000Gで買い取ってこよう。あとはキャスナンから国境の峠に行き、台座を置けばいい。古代都市が復活し、いよいよ冒険は終盤へと向かうのだ。セルレイで装備を整え、青銅の街区へと進もう。

←レファンスは古代文明の担い手だった有翼人の支配から人類を救った英雄。既に肉体は滅んだが、その意識はいまだ生き続けている。



➡古代都市の入口である青銅の広場は旧樹海・南部にあたる。セルレイから行くのが近いだろう。

㉕青銅の街区～3幹部の1人、ガディスを倒せ

青銅の広場を抜けると、青銅の街区に出る。ここはA、Bという2つの区画に分かれており、Bの奥が3幹部の1人であるボスのガディスがいるエリアだ。ガディスのもとへ行くには、Bの最深部にある小部屋に入り、壁のレバーを引いて近くの貯水池から水を引けばいい。すると地下道の入口が現れるので、そこを通っていこう。ガディスと戦う際の目標はLV21。不足している場合はもちろんだが、区画Aは経験値稼ぎの場にも適しているので、レベルが高い場合でも少し稼いでおいてもいいだろう。

←区画Bにある貯水池。写真右に見える小部屋に水を引くためのレバーがある。この左斜め下には、ガディスの部屋への入口がある。

➡ガディスにダメージを与えられるのは、斧を旋回させているときと、斧を飛び道具として放っているとき。とくに旋回中は狙いやすい。

㉖白銀の神殿Ⅰ～神殿Dにある「いけにえの祭壇」を目指せ

「白銀の神殿」および「白銀の城塞」は、これまでとは比較にならない巨大なダンジョンだ。P.196～197に掲載されている攻略マップを見ながら、数字に沿って探索を進めていこう。区画Dにある「いけにえの祭壇」(攻略手順⑳)まで進んで、リリアが奈落に消えるのを目撃したら、右側の階段から出て隣の部屋に向かう。そこで彼女が死んでいるのを確認したら、いけにえの祭壇に戻って、今度は左の階段から外へ。そばにリーザがいるので、彼女と話して「輝きの首飾り」を受け取り、リリアのもとへ急ごう。

←バミーから3つの瞳を要求されたら、素直に差し出しておこう。断るとリリアが殺され、ゲームオーバーになってしまう。

➡リーザと会話後、リリアのもとに向かう前に右斜め下にある通路に入ってみよう。中に「英雄の盾」を収めた宝箱がある。

㉗白銀の神殿Ⅱ～リリアを復活させ、「イリスの塔」へ向かえ

リリアの遺骸を抱えて区画Bの「復活の祭壇」へ。「ウィング」が使用できるので移動は一瞬だ。「輝きの首飾り」の力で彼女を復活させたら、いっしょに地下を進んでいこう。なお、ここは直後にもう1度来ることになるので、道を覚えておこう。脱出の途中、トラップにはまって牢獄に落ちるイベントが起こるが、ここはドギに助けられ、無事生還することができる。地上に出ると、すぐ近くにカーナたちがいるので、話しかけて「イリスの塔の鍵」を受け取る。塔への入口は区画Dにある。

←「輝きの首飾り」の力で復活するリリア。この後2人は、神殿の地下部分を抜けて地上を目指すことになる。

➡ちょっといい雰囲気になるアドルとリリア。そこへドギが壁を破って現れる。助けに来てくれたのはうれしいが……。

㉘イリスの塔Ⅰ～4階以上へ進むには動力の回復が必要

イリスの塔は、23階からなる複雑な構造の塔だ。ザコ敵が出現する最後のダンジョンなので、ラストに向けてしっかりと経験値を稼いでおこう（稼ぎ場所については、P.194を参照）。この塔では、フロア間移動の多くが魔法の鏡によって行われる。だが、最初に来たときは、動力が止まっているため、この仕掛けが動かず、3階までしか入れないのだ。動力部があるのは、神殿の地下部分。リリアと脱出する途中で通過した部屋だ。「ウィング」で区画Bに戻り、復活の祭壇のそばにあるスイッチを押そう。

←イリスの塔の3階に到達したら、奥にいる魔物に話しかけてみよう。塔の動力源に関する情報を得ることができる。

➡いけにえの祭壇の近くに脳ミソのような物体が見える場所がある。そこにあるスイッチを押すと、塔の仕掛けが起動する。

攻略チャート

㉕青銅の街区

最深部にあるレバーを引いて貯水池の水を引き、現れた地下水路を通ってボス・ガディスのいる部屋に向かう。

㉖白銀の神殿Ⅰ

青銅の街区から白銀の神殿へ。区画A、B、太陽の神殿、Cを通り、Dから「白銀の城塞」内にある「いけにえの祭壇」へ。

㉗白銀の神殿Ⅱ

リリアの遺骸を引き取り、区画Bにある「復活の祭壇」で彼女を復活させる。その後、区画Aでカーナたちと合流。

㉘イリスの塔Ⅰ

区画Dから「イリスの塔」へ。3階まで昇って魔物にされてしまった人の話を聞こう。ここで1度区画Bに戻ることに。

〈イリスの塔Ⅱへ〉

攻略チャート

㉙イリスの塔Ⅱ

HPが自動回復する塔の外周部分を利用しながら上へ。フロアは、4→5→6→7→9→11→12の順で移動し、バミー戦へ。

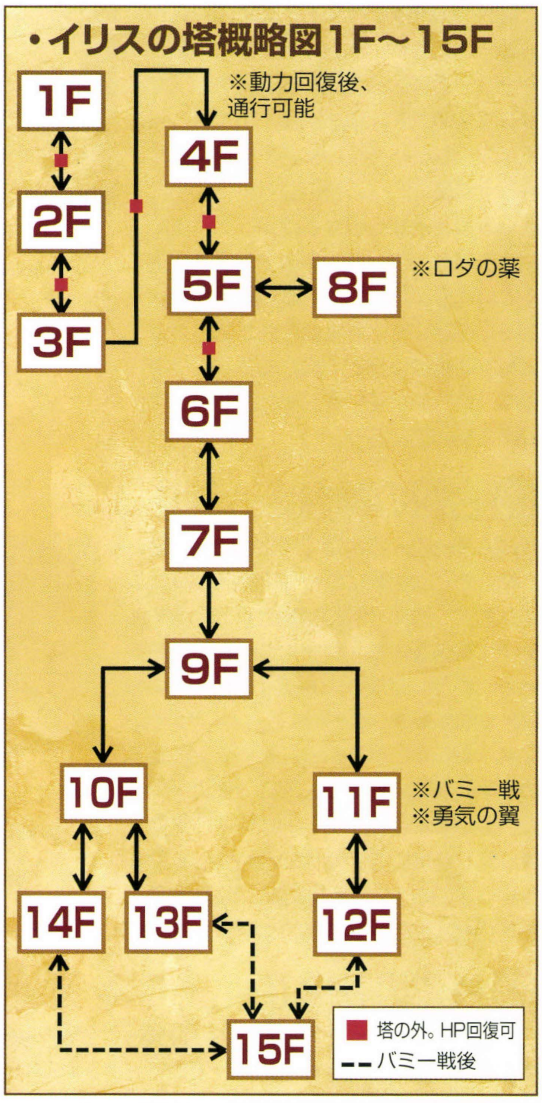
㉚バミー戦

3幹部の1人、バミーと対決。強敵なので、十分にレベルを上げてから挑むこと。戦闘後、宝箱から「勇気の翼」を入手。

〈イリスの塔Ⅲへ〉

㉙イリスの塔Ⅱ～バミー戦に備えて経験値を稼ごう

動力を起動させたら、改めて上階を目指す。塔のほぼ中央、12階にバミーがおり、ここが塔攻略の分岐点となる。また、5階までは順に階層が重なっているが、そこから先は必ずしも数字順に並んでいるわけではないので、右の概略図を参考に進んでいこう。バミーは最低でもLV28は欲しい強敵。レベルのMAXが31であることを考えると、かなり鍛えておく必要があるのだ。塔の中はダンジョン扱いでHPの自動回復ができないが、幸い、6階までは上階との移動時にいったん外周に出る構造になっており、ここがフィールド扱いになっている。HPの回復ができるので、これを利用して経験値を稼いでいこう。



回復手段は十分に確保

←このへんまで来るとお金にも余裕があるはず。高価なアイテムの購入も検討しよう。

➡塔の外周部は貴重な回復ポイント。7階以上はこの手が使えないので慎重に進もう。

経験値は稼ぎはここで！

⬆1階：入口付近。魔法使いを倒したあと、敵を1体ずつ出現させて倒していく。あまり奥へ行き過ぎないこと。

⬆8階：5階からワープして入る。行き止まりのフロアだが、ここの敵は戦いやすく、獲得経験値が高いのでオススメ。

⬆11階：中央部分。通路が狭く、ミミックに半キャラずらしを決めやすい。動きの遅いゴーレム型の敵も狙い目。

㉚バミー戦～電撃をチャージしているスキを狙え

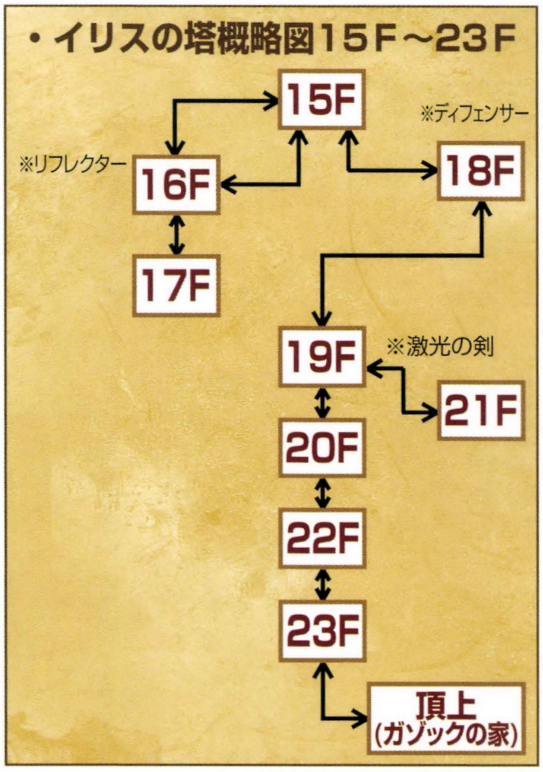
バミーは、戦闘前に「モンスターにしてあげようか？」と質問してくる。もちろん「いいえ」だが、メッセージを送ろうとしてキーを連打していると「はい」を選んでしまうことがあるので、注意しておこう。戦闘では、電撃をチャージしている時と、電撃が左右に走っている状態時のみダメージを与えることができる。四隅にある光点やバミーが地中にいるときに放つ電撃にもダメージ判定があるので、意外に逃げ場が少ない。追い込まれないように気をつけながらバミーの攻撃をかわし、反撃の機会を待とう。

←バミーの質問に「はい」と答えると。こんな姿に。ちなみにこの状態でも「ウィング」が使えるので、あちこち行ってみるのも一興かも。

➡電撃をチャージしているときが最大のチャンス。間合いを詰め、攻撃を加えよう。ただし、ある程度斬りつけたら後退して距離をとること。

31 イリスの塔Ⅲ～3種類の武具を回収しつつレベルも上げよう

バミーがいた部屋の奥にある転送装置は、どれに乗っても15階へ移動する。15階には3つの鏡が並んでいるが、左の鏡に入って16階へ行き、「リフレクター」を回収。次に15階に戻って今度はまん中の鏡から18階へ。ここで「ディフェンサー」を入手。このあとは右の概略図と下の写真を参考にしながら進もう。頂上から太陽の神殿に行けるが、この先はザコがまったく出現せず、しかも1度進むと戻れない。少なくともLV30になるまでは、塔内で経験値を稼いでおくこと。



←19階では2つある鏡を無視して20階へ通じる階段を昇る。写真の場所から上に進めばいい。

➡23階の鏡のうち、上階へ通じるのは写真の位置にある鏡のみ。手前にいるミミックに注意。

32 グルーダ戦～強敵！ 回復は早めに行っておこう

イリスの塔・頂上から太陽の神殿に入ると、もはや残っているのはグルーダ、エルディールの2人だけとなる。まずはグルーダ戦だが、この戦闘は2段階となる。1段階目はグルーダの攻撃を避けつつ斬っていけばよいが、敵の攻撃力が高いので連撃を喰らうと一気にやられてしまう。攻撃より回避に重点をおいて戦おう。そして問題が2段階目。威力の高いレーザー2本の間に立って急所を狙いにいかねばならないため、ちょっとした操作ミスで瞬殺されてしまうのだ。回復を早めに行い、HPを削っていこう。

←第1段階：雷撃と火炎を交互に出して攻撃してくる。雷撃の最後に放つ巨大な波動はダメージが大きいので確実に回避すること。

➡第2段階：弱点は体の中央にある青い部分のみ。レーザーを出す前に、少しタメ時間があるので、そこで懐に入り込み、攻撃するしかない。

33 エルディール戦～攻守の切り換えを見極め、堅実に戦え

エルディールには、「英雄の剣」「英雄の鎧」「英雄の盾」を装備しないとダメージが与えられないので注意。この戦闘は3段階からなっている。第1段階ではエルディールが無敵状態なので、雷撃攻撃をひたすら避ける。第2段階ではある程度ダメージを与えると再び無敵状態になり、結界を張って突進してくるので、これもひたすら回避。第3段階までこぎ着ければ、あとは敵の攻撃をかいくぐって攻めるのみだ。いずれの攻撃も強力なので回復は早めに。

⬆第1段階：無敵状態になっているので回避に専念。3回かわしたらメッセージに従って「輝きの首飾り」を使おう。

⬆第3段階：床を吸い込む攻撃をしてきたら、移動キーを下に押して耐えること。引き寄せられると大ダメージ必至。

攻略チャート

31 イリスの塔Ⅲ

イリスの塔後半部。バミー戦以降のフロア移動は、12→15→16→15→18→19→20→22→23→頂上の順で。

32 グルーダ戦

2段階に変化する。攻撃力の高い、かなりの強敵。とくに2段階目は一撃必殺の攻撃をかいくぐって攻めねばならない。

33 エルディール戦

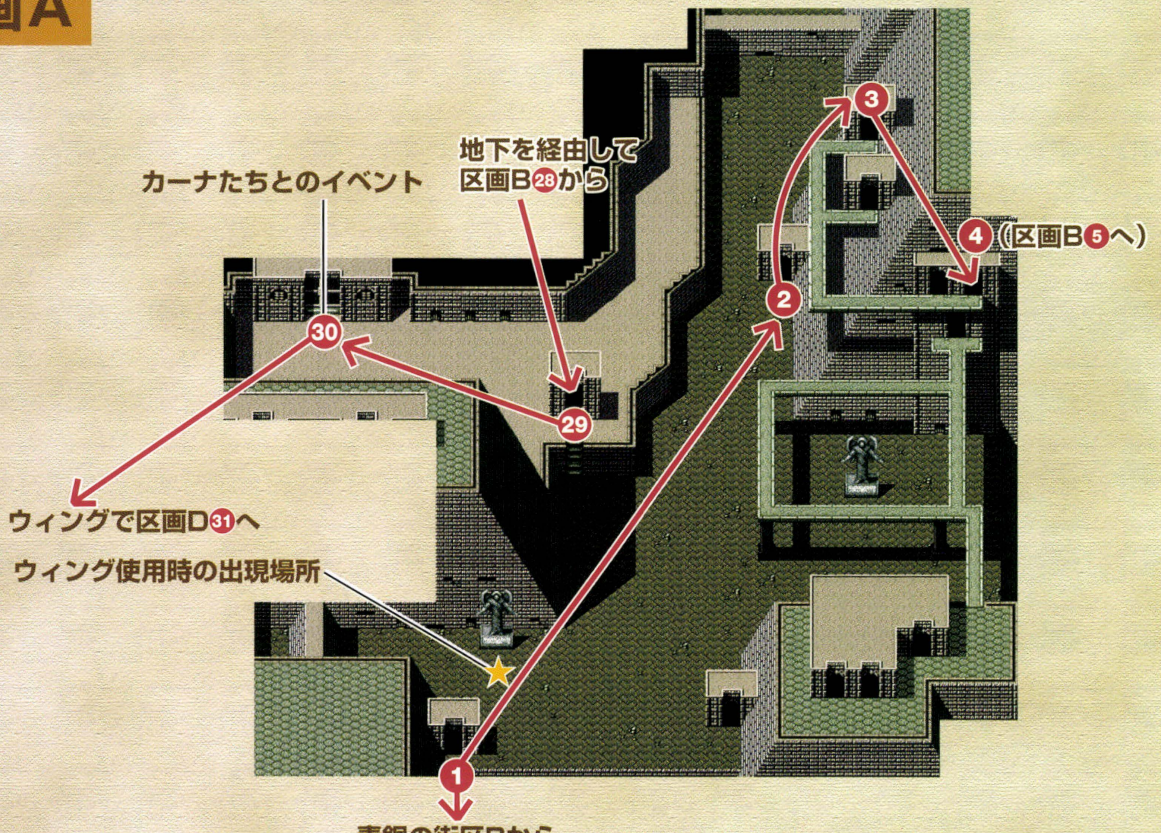
ラストバトル。3段階に変化する。一定時間、無敵状態から攻撃してくるので、ここをいかにしのぐかが重要になる。

〈エンディングへ〉

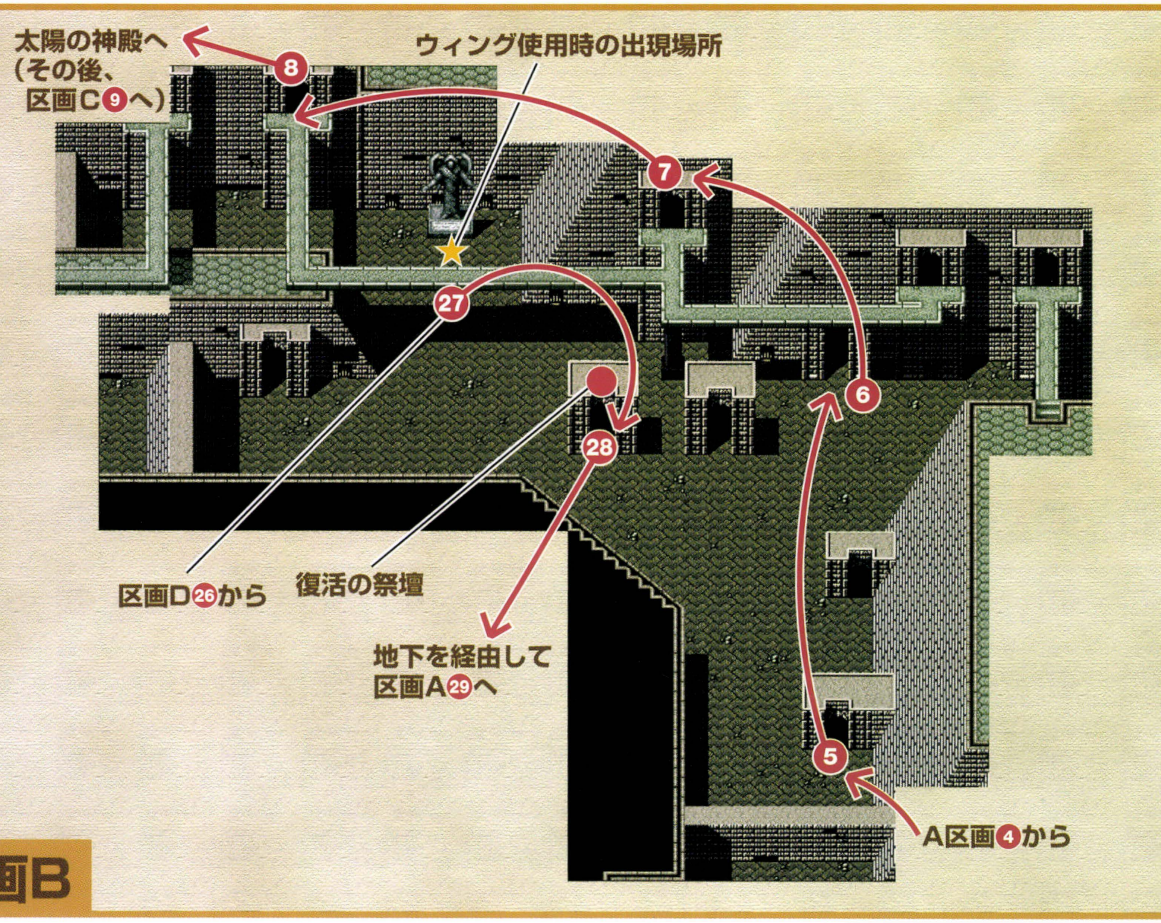
「白銀の神殿」攻略マップ（その1）

このマップでは、最大のダンジョンである「白銀の神殿」の攻略手順を紹介している。フローチャートの㉖～㉗に対応しているので、本文と合わせて参照のこと。

●区画A

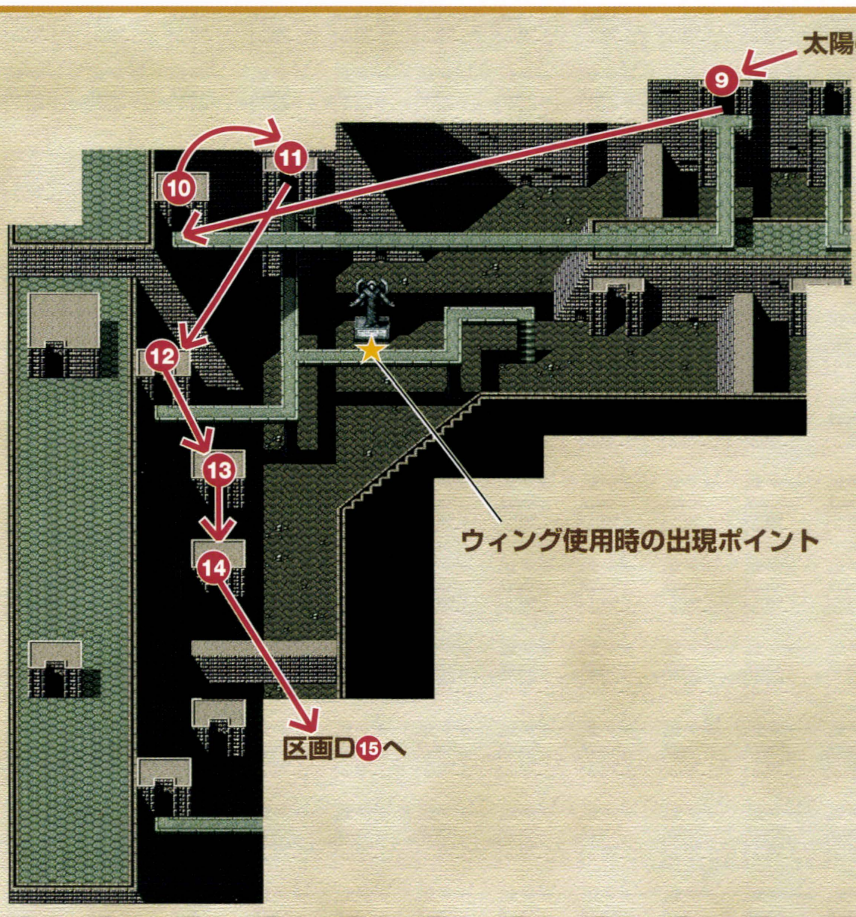


●区画B



「白銀の神殿」攻略マップ（その2）

●区画C



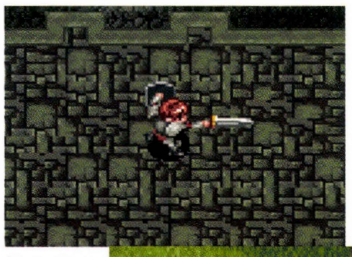
●区画D

攻略篇 イースV 失われた砂の都ケフィン

初めてアフロカ大陸が舞台となり、システムも一新された。しかし、シリーズの特徴である「優しさ」と「快適さ」は従来作以上に強化されている。

アドルが飛び、剣を振る!「Ⅵ」の原型ここにあり

戦闘システムが大きく変わり、剣を振るう、ジャンプ、防御、向きによるダメージの変化など、豊富なアクション性が盛り込まれている。シリーズ全体として見れば、『Ⅰ』『Ⅱ』『Ⅳ』と続く一連のシステムと『Ⅵ』の橋渡しをしているといえるだろう。やれることは多いが、難易度は低めで「倒し方を楽しむ」という作りを重視。こうしたコンセプトも『Ⅵ』に通じる。



⬅武器ごとに、振る時の動作、当たり判定、リーチ、スピードなどが異なる。それぞれの特性を把握していこう。

➡地形に高低差を設定。立体的になったことで、これまでと違った雰囲気のダンジョン探索が楽しめる。

赤髪でないアドル?

壊滅前のフェルテの街で、ムハーバの家の裏側中央付近を調べると、謎の魔法使いが出現。なんと髪色が8種類から選択可能になる。

操作方法

コマンドの決定、会話、攻撃がX、キャンセルとジャンプがZ、メニュー呼出がS、防御がA、練石の変更がD、気力回復がC、マップ表示がSPACE、移動がテンキーに対応。

「ネードの洞窟」への入り方

攻略チャート⑬で少女からもらうヒントに出てくる色は、SFCのコントローラのボタンの色に対応している。初期状態なら、赤がX、黄がZ、青がS、緑がAの意味だ。

セーブとクイックセーブ

セーブは宿屋で行う。ボス戦以外ではクイックセーブが可能だが、このデータはゲームを終了したり、リセットすると消去されるので注意。

剣と魔法 多彩な攻撃を使いこなしてモンスターを倒せ

剣攻撃

剣のメリットは、魔法と違って使用の制限がないこと。そして弱点は、かならず接近戦になることだ。なるべくダメージを受けない攻撃方法を考えよう。

基本戦術

覚えておくべきは、攻撃を受けたキャラは弾き飛ばされ、少し硬直すること。従って背後に壁を背負わせた状態で連打すれば無傷で倒せる。

⬆側面または背面から攻撃すると与えるダメージが増す。

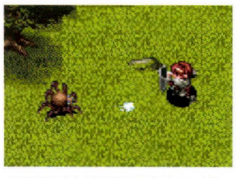
ジャンプ攻撃

自分より高所にいる敵を攻撃するのがジャンプ攻撃だ。X＋Z同時押しで出すことができる。浮遊状態にある敵、上の段差にいる敵に効果的だ。

⬆浮遊している敵をこの方法で攻撃するとダメージが増加。

盾での防御

正面から来る飛び道具攻撃や突進攻撃を無効化するのが防御だ。Aを押している間、有効。一部のボスの攻撃に対しても使用可能だ。



⬆防御中は移動できないが、向きの変更はできる。

負傷の回復

HPを回復できる「H・ポーション」は最大10個購入（宝箱からは11個以上持てる）でき、ボス戦中も含め、好きな時に使用可能。これはありがたいシステムだ。

⬆フィールドでのHP自動回復機能は『V』でも健在。周囲の敵を倒したら休息を。

錬金魔法

錬金魔法とは

『V』特有の魔法システムが「練金魔法」だ。剣にアイテムを装着して発動させる点は『Ⅳ』に似ているが、種類が格段に多く、1つの武器に任意の魔法を3種類まで装着できる。なお、魔法のレベルは剣攻撃のレベルと別の扱い。魔法で敵を倒すと、魔法レベルの経験値となるのだ。

錬金魔法の使い方

①エレメンタルを集める

まず6種類からなるエレメントを3つ消費して「練石」を作る必要がある。エレメンタルはあちこちに隠されているので探し出そう。

②錬石を作る

マーシャか、街にいる練金屋に頼み、練石を作ってもらう。この時、どのエレメンタルを何個使ったかで完成する練石の種類が変化する。

③錬石を剣につける

装備ウィンドウを開いて練石を手持ちの剣に装着する。装備を変えた時、練石を外し忘れないように（カスタマイズで設定を変更するのがオススメ）。

④気力をためて使用

Cを連打して気力を最大の100にしてからXで発動。この時、所定のMPと気力を消費する。MPは「M・ポーション」などで回復可能。

⬆画面内にいる敵すべてにダメージを与える広域魔法は強力。さらに無敵状態もあり、安心だ。

エレメンタルの入手場所

エレメンタルの隠し場所の一例を挙げておく。あちこちに隠されているので、マップの中を隅々まで歩いてみよう。

炎	コキリコ村・右下の階段付近の壁、沼地・宿屋右上の壺、ラムゼン・図書館脇の木箱
水	ネードの洞窟・宝箱、ラムゼン・川沿い（酒場上）の木箱、セーベ遺跡・ガラムの小部屋の壺
地	ラムゼンの大滝・途中の巨木、ラムゼン渓谷・宿屋の黄色の花、廃都・地下4階の上壁
風	ラムゼン・武器屋と道具屋の間、サラバットの小屋・左脇の木箱、ドーマン島・宝箱
光	フェルテ・宿屋2階宝箱、ケフィン・審判の館前石像、ケフィン・民家の宝箱
闇	廃都・地下2階宝箱、ケフィン・西北区松明の柱、ケフィン・南西区スイッチ北の柱

○ワールドマップ

アフロカ大陸とは

エウロペの南にある大陸で、唯一の交易港・サンドリアが玄関口。エウロペと異なる系統の古代文明が数多く栄えていたとされる。とくにアフロカのどこかにあるという伝説の都ケフィンは、街のすべてが黄金で作られ、あらゆる望みをかなえる古代錬金術が眠っているといわれる。

サンドリア、ラムゼン、フェルテの3つの町を中心に、草原、森林、沼地、砂漠など、多様な地形が広がる。人の住んでいる場所は少ないが、町のないところでも、宿屋や道具屋（行商人）が開業しているので、冒険の拠点にはあまり困ることはない。なお、装備やアイテムの値段は町によって異なる。また、換金アイテムの買取値は、同じ町の中でも店によって違うので気をつけておこう。

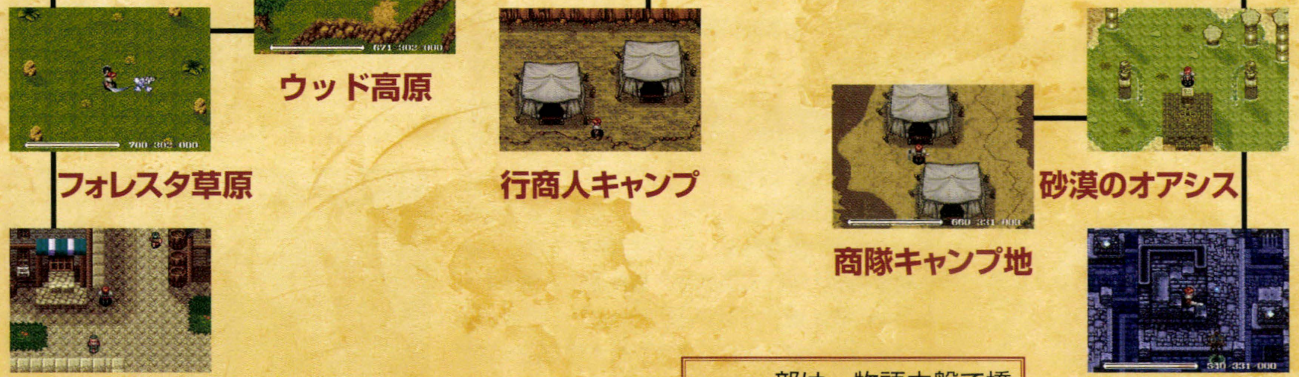
ラムゼン鍾乳洞　大穴の岩壁　サラバットの家

ネードの洞窟　沼地　ジャングル　ジャングルの大穴

ラムゼンの大滝　ラムゼンの町　セーベ草原

フォレスタ洞窟　サウスウッド　コキリコ村　ラムゼン草原　セーベ遺跡

マーシャの家　フェルテ荒野　フェルテの町　フォレスタ村　フェルテ砂漠



ウッド高原　フォレスタ草原　行商人キャンプ　砂漠のオアシス　商隊キャンプ地　サンドリアの町　ケフィン廃都

---部は、物語中盤で橋が修復されたら通行可能。

攻略チャート

❶サンドリアの町

治安部隊の兵士に拘束され、リジェに助けられたら、酒場へ。壁の張り紙を見たあと、店を出るところでツエットと会い、彼の話を聞いてドーマンの屋敷で依頼を受ける。

施設
- 宿屋（行商人）
- 酒場
- 武器屋
- 防具屋
- ドーマンの屋敷

※道具屋は閉店中

❷フォレスタ平原

出現するモンスターを倒し、剣レベルを2～3に上げておく。換金アイテムは買取値のいいセルリアをメインに集めよう。

❸フォレスタ村

まず石碑を読み、村長の像の前にいるウイリーと会ったあと、村長の依頼を受けてフォレスタ洞窟へ。必要なら鎧の購入も。

施設
- 宿屋
- 武器屋
- 防具屋
- 村長の家
- ウイリーの家
- 石碑

❹フォレスタ洞窟

ニーナを救出したら、ウイリーと奥へ。転送装置を調べ、フォレスタが眠る部屋でストーカーと会って「契約の腕輪」を入手。

❺ヴァルテモス戦

敵のHPは300。頭部が弱点なので、接近して横から攻撃する。倒したら洞窟を出て、村でウイリーと会ってからサンドリアへ。

〈サンドリアの町へ〉

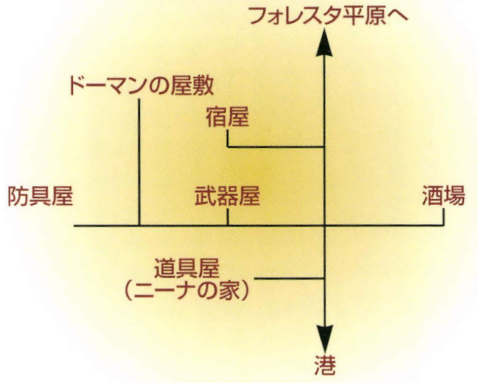
❶サンドリアの町～ドーマンに会って依頼を受けよう

序盤の拠点となる町が、このサンドリア。最初は所持金がゼロなのでイベントを進めてドーマンから資金をもらおう。装備を整えたら、宿屋でセーブして町を出よう。それほど大きな町ではないが、店の位置を把握しておくこと。

●ショッピング情報

最初は道具屋も閉店中なので、大した買い物はできない。「ロングソード」と「ラージシールド」を買って草原に向かおう。なお、換金アイテムは全部で6種類あり、基本価格はタバス50G、セルリア100G、ルピア200G、ラルダ400G、ダークプライア600G、プライア1000G。どの町でも、ほかの店より道具屋に売る方が買取値が高い。

サンドリアの町概略図



❷フォレスタ平原～戦闘方法に慣れておこう

フォレスタ村へは、まず右へ進み、画面が切り換わったら今度は上へ。以下、左、左と進み、木の杭が並んだ場所が見えてきたら、それに沿って上へ。途中、ある程度敵と戦って、剣の間合いや当たり判定を確認しておこう。このあと向かうフォレスタ洞窟を探索するには、剣レベルが2～3はほしいので、それを目安に経験値を稼いでいこう。『V』は難易度が低めに設定されているので、ボスとの熱い戦いを望む人は、あえてザコ戦を避けるのも面白いかも。

❸フォレスタ村～村外れにいるウイリー少年に会おう

入口のすぐそばに宿屋があるのでセーブを。村に残る伝承のせいで赤毛のアドルはあまり歓迎されない様子だが、あまり気にしないでおこう。村長の像がある広場は防具屋の裏にある道を通っていく。ちなみに、宿屋の右隣にあるウイリーの家で、ベッドを左側から調べると、ちょっと不思議なメッセージが聞ける。

●ショッピング情報

フォレスタ村には、道具屋がなく、洞窟へ行く前に回復アイテムが購入できない。これは痛いが、その代わりこの村では武器・防具がサンドリアの1割引きで買えるというメリットがある。しかも品揃えもサンドリアとほとんど同じ。洞窟探索後に店に寄って装備を新調しておこう。

❹フォレスタ洞窟～無理をせず、先を急げ

最初のダンジョンだが、LV1～2ぐらいでは、意外に手こずる。天井から落ちてくる水滴と、白い球体状の敵・エンジェルコールには要注意。エンジェルコールは下手に攻撃するよりも防御して消滅させてしまうのも手だ。換金率の高いセルリアを出す敵が多いので、腕に自信があるなら戦ってもいいが、ボス戦まで回復の機会がないので注意。もしものときは洞窟の最深部に置かれている「H・ポーション」を使おう。段差が多く、全体的に薄暗いので、道に迷わないように。

←出現する敵は3種類。どの敵もそこそこ攻撃力があり、低レベルだと苦戦することも。負傷がひどい場合は、いったん村まで戻ろう。

➡ニーナが倒れている場所へはここから入る。エンジェルコールのいるあたりの段差を上り、少し進んでから下へ降りて右へ。

❺ヴァルテモス戦～防御を使いこなせ

ヴァルテモスの攻撃は、岩石を降らす、レーザー、火炎の3種類。また歩いてくるときに踏まれるとダメージを受ける。弱点は頭部なので、横から斬りつけよう。数回斬ったら後退して様子をうかがい、また斬りにいくというパターンで攻めるのが有効だ。倒したら、フォレスタ村を通ってサンドリアへ戻る。村を出るときか、または直接話しかると、ウイリーが「水のエレメンタル」をくれる。

←首をもたげたあとにはレーザーか火炎が来る。後者は盾で防御可能だ。

⑥サンドリアの町～ニーナと再会後、ドーマンの屋敷へ

まずニーナの道具屋に寄り、スタンのことを聞いておこう。それからドーマンの屋敷に行くと、今度は沼地の洞窟の調査を依頼される。屋敷には「H・ポーション」が2個置かれているので、ついでにもらっておこう。その後、町へ戻るとニーナの悲鳴が聞こえる。急いで駆けつけると、彼女の家にカリオンと名乗る男が侵入し、スタンが発見したケフィンのメダルを盗んでいくところに遭遇する。直後に駆けつけてきたウイリーによると、ケフィンのことはマーシャという女性が詳しいことがわかる。

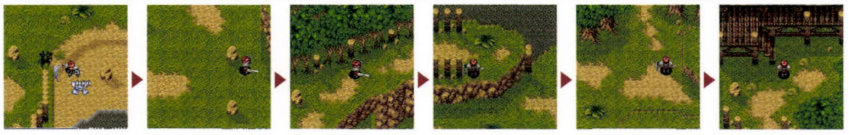
←記憶喪失で砂漠にいたところを冒険家のスタンに助けられたと話すニーナ（オープニングで描かれているシーンを指す）。

➡ニーナの道具屋が営業開始。「H·ポーション（240G）」や「どくけしそう（30G）」が他店より安いのでアイテムを数本補充しておこう。

⑦ウッド高原～マップの隣接関係を把握しよう

マーシャの家はウッド高原の一角にある。右の写真を参考にして沼地に行く前に立ち寄っておこう。

フォレスタ草原～マーシャの家までの最短経路・・・・・・・・・



サンドリアを出たら、海岸線に沿って右方向へ進む。

フォレスタ村への分岐路があるところを右へ向かう。

ウッド高原に入ったら、段差を上がりながら、右上へ。

1回画面が切り換わったら、すぐ上の段差を上がって左へ。

ひたすら左上へ進んで、分岐路が見える地点まで進む。

分岐路を進むとマーシャの家に。ここでイベントが発生。

⑧マーシャの家～錬金魔法の使い方を覚えろ

練金魔法に関して注意すべきは、エレメンタルは入手できる総数が有限で、かつ、1度使うと消滅してしまうことだ。

オススメは画面全体に効果を与える広域魔法。MPが増えてきたら、「炎のエレメンタル」3個でできる「ドラド石」が有効だ。

⑨サウスウッド～段差で区切られたルートに注意

あまり広い場所ではないが、川と段差によって、地形の繋がりがややわかりにくい。ウッド高原から来たら、川の右側を上に行き、画面が切り換わったら段差を下り、今度は画面下側に移動して川の対岸に出る。そして段差を上がったら、上にまっすぐ進もう。

⑩デゼルトウルフ戦～突進をかわして反撃

橋を渡ると、テラが2人の男に脅されている場面に遭遇する。選択肢にかかわらず、結局はボス戦へ。なお、テラの頼みを断ってから1度画面を切り換えて戻ってくると、彼女の正体を見られる、ちょっとしたイベントが用意されている。

デゼルトウルフは、アドルがいた場所めがけて突進してくるので、細かく動いて軸をずらし、近くにきたところに斬りつけよう。正面に立つと踏みつけられてしまうので、横から攻撃しよう。

←突進してくるところを回避し、攻撃を加える。練金魔法も有効だ。

⑪コキリコ村～親方に会ってイベントを進めよう

サウスウッド、ノースウッド、ラムゼンの中間点にある村だ。村の右下の岩には「炎のエレメンタル」が隠されている。親方と門番との間を行き来すればイベントが進むので、セーブなど必要な準備をしたら、先を急ごう。

●ショッピング情報

コキリコ村には行商人がいて、防具と回復アイテムを扱っている。換金アイテムの買取値、防具の値段はサンドリアと同じ。しかし、回復アイテムはニーナの店の方が安いので、補充の際はサンドリアに戻ろう。

⑫ノースウッド～親方からアイテムを引き継ぎ、先を急げ

「カメリアのつぼみ」を受け取れば、ここですべきことは完了。1本道なので、すぐ抜けられるだろう。この先、沼地の行商人との交換に備えて換金アイテムを集めてもいい。

攻略チャート

⑥サンドリアの町

ニーナと話してからドーマンの屋敷へ行き、新しい依頼を受ける。ニーナの店でのイベント後、ウィリーから情報を得てウッド高原のマーシャの家に。

⑦ウッド高原

敵が多く、強さも1ランク上がるので慎重に。とくにカースアーマー（黒い鎧の敵）は攻撃力が高いので注意しておこう。

⑧マーシャの家

マーシャに練石を作ってもらう。これ以降、練金魔法が使用可能になる。ウッド高原の敵と戦って操作に慣れておこう。

⑨サウスウッド

マップの中を川が流れており、地形が分断されている。まず上から迂回し、橋を渡ったらクイックセーブを取っておこう。

⑩デゼルトウルフ戦

脅されているテラを見かけ、ここで「助ける」を選んでボス戦スタート。敵のHPは300。倒したらコキリコ村へ。

⑪コキリコ村

1度親方と話してから入口に戻ると、旅人が門番ともめているところへ遭遇。彼を親方のところへ連れて行くとイベント発生。

施設
- 宿屋
- 酒場
- 行商人
- 大広間
- 西の家

⑫ノースウッド

親方を追って森に入る。途中、負傷して動けないでいる親方から「カメリアのつぼみ」を受け取って沼地へ。

〈沼地へ〉

攻略チャート

⑬沼地

宿屋の主人に「カメリアのつぼみ」を渡し、洞窟の入口へ。閉まっているのを確認したら、宿屋に戻って入り方を聞く。

施設
・宿屋
・行商人

⑭ネードの洞窟

表示されるカウントがゼロになる前に対応するキーを押して扉を開ける。中へ入ったら、なるべく戦闘を避けて奥へ進もう。

⑮ヒュドール戦

敵のHPは300。150のダメージを与えるとカサの部分が取れ、第2段階へ移行。さらに150のダメージを与えれば倒せる。

⑯ラムゼンの町

入口でアルガに会った後、図書館で「水路の歩き方」を読み、ガラムの家で「水門のカギ」をもらってセーベ遺跡に向かう。

施設
・宿屋
・酒場
・武器屋
・防具屋
・道具屋
・行商人
・錬金屋
・図書館
・ガラムの家
・ドーマンの倉庫
・船着場

⑰セーベ遺跡・水路の入口

水門のカギで水路調節室へ入り、この部屋にあるスイッチから始めて合計6つのスイッチを押す。これで内部への道が開ける。

〈セーベ遺跡・内部へ〉

⑬沼地～扉を調べたら、いったん宿屋に戻れ

宿屋→洞窟の扉→宿屋の順で回ろう（ヒントの意味についてはP.198を参照）。沼地を抜けるには、複数あるレバーを操作して、そのたびにできる新しい道を進めばいい。また、ここには「炎のエレメンタル」が2個隠されている。

●ショッピング情報
行商人が武器・防具・回復アイテムをまとめて売っている。換金アイテムを2割増しで買ってくれるので、ここでストックを売り払ってしまおう。回復アイテムの価格は、コキリコ村と同じ通常価格だ。

⑭ネードの洞窟～ボス戦に備えて体力を温存

敵が強いので、一気にボスを目指すのが得策。入口を入ったら正面の段差を上り、左から道なり進んでいけば最短距離で到達できる。ただし、洞窟の右側には「水のエレメンタル」や「ネードのひやく」など、貴重なアイテムがある。ボス戦が終わってからでもいいので、回収しておこう。

←どの敵も攻撃力が高く、動きにもクセがある。おまけにあまり換金アイテムも出さないので、あえて戦う意味は低い。腕試しとしてならいいかもしれないが。

⑮ヒュドール戦～中央に留まって攻撃を加えろ

足もとに水流があり、戦いにくい。苦戦するようなら、剣レベルを7以上にしておこう。正面から向かうと吸い込み攻撃を喰らうので、上に回り込んで戦うこと。第1段階ではカサの部分に当たり判定がなく、逆にこちらがカサに触れるとダメージを受けてしまう。だがここは、多少の被害は無視してダメージを与えることを優先する。第2段階では、円を描きながら攻撃してくるので、自分の下に来たら、上から剣を撃ち込んでいこう。

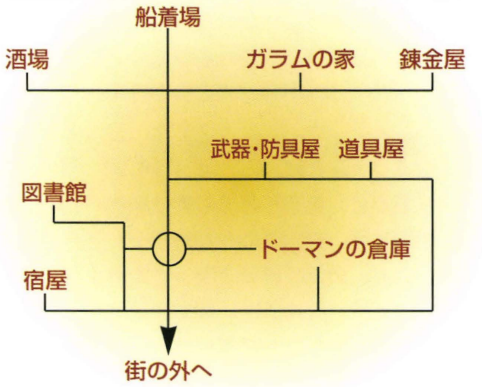
←敵を追いかけず、なるべく画面の上方に位置して攻撃を加えていく。

⑯ラムゼンの町～図書館からガラムの家へ

ノースウッドから戻ると、コキリコ村とラムゼンの町を結ぶ門が開くので、ラムゼン草原を経由してラムゼンの街へ。ここから毒をもつ敵が出てくるので注意しておこう。また、町中の木箱からは、いくつかのエレメンタルを入手できる。

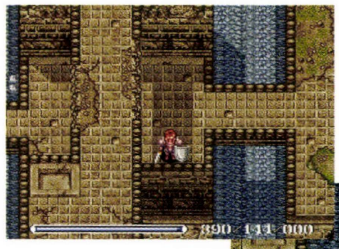
●ショッピング情報
換金率は道具屋なら通常の1割増。「ブリッサ」「スケイルメイル」「ヒーターシールド」と、これまでよりも1ランク上の装備が売られているが、その分値段も高い。所持金がキビしい場合は、武器を優先的に。宿屋にいる行商人は「セルセタのひやく」を扱っている。値段は張るがHPとMPを完全回復させてくれるアイテムだ。

ラムゼンの町概略図

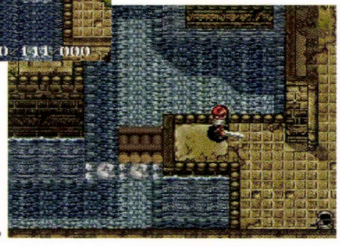


⑰セーベ遺跡・水路の入口～水を引いて道を作れ

遺跡の内部へ進むには、すべての水路に水を引く必要がある。そのためのスイッチは全部で6つ。1番目は水門のカギで入る部屋にある。そのまま道なりに進めば、2、3番目は簡単に見つかるはずだ。4番目への道は、3番目のスイッチがあった通路の真下にある（写真参考）。通路の途中にある切れ目から下り、下側の壁を調べてみよう。5番目は、再度上の通路に戻り、先に進むとある。これを押すとイカダが流れてくるので、それに乗って途中で降りれば、すぐ6番目のスイッチが見えるだろう。



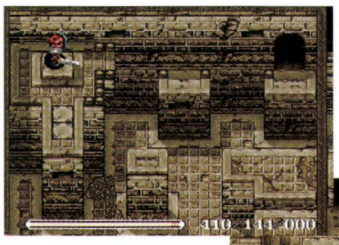
←4番目のスイッチへの道は、1階層上を走る通路に隠されていて見えない。アドルの左斜め下あたりの壁を調べてみよう。



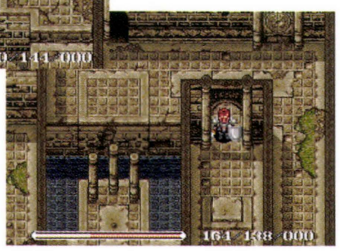
➡流れてきたイカダを途中で降りる地点はここ。そのまま乗っていると入口まで戻されてしまうので方向キーの右を押して下りること。

⑱セーベ遺跡・内部～スイッチを踏んで仕掛けを解除

ここでも遺跡の入口と同じようにスイッチを踏んで道を開いていくようになるが、事実上１本道の構造なので迷うことはないだろう。ただし、狭い道に敵が出現したり、強制的に複数の敵と戦わさせられる部屋がいくつかあるのでＨＰの消耗が激しい。ガラムの小部屋に入ればＨＰ、ＭＰが全回復するので、これを利用していこう。また、ここには攻撃力を20%アップしてくれる「パワーリング」があるほか、ガラムの部屋のつぼなど、エレメンタルがいくつか見つかる。丹念に調べてみよう。



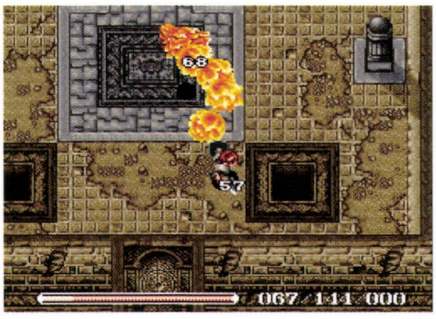
←石柱の上をジャンプして、写真のスイッチを押せば、隠し通路が開く。ここを抜けると、ガラムの小部屋のそばに出てイベントが発生。



➡アドルの前にあるスイッチを踏むと、左に見えている柱が下へ沈む。この時、柱で塞がれているもう１か所も通行可能になる。

⑲アグニヒューム戦～穴の近くで待ち構えろ

弱点は頭部付近。敵の体に触れたり、飛ばしてくる火球を受けるとダメージを受けてしまうので、逃げ回って回避しながら近づいてきたところを斬っていく。４つある穴のうち、下の２つにポイントを絞り、穴から出る、または穴に戻ろうとする瞬間を狙っていこう。倒すと、自動的にラムゼンの町にあるガラムの家へ移動し、ガラムから「スタンの日記」を渡される。その後、ドーマンから次の調査先を告げられ、ラムゼン峡谷へ。



←敵の攻撃力は高い。「Ｈ・ポーション」を２～３本用意して臨もう。

⑳ラムゼン峡谷～毒をもった敵に要注意

セーベ遺跡である程度戦っていれば換金アイテムが貯まっているはずなので、ラムゼン峡谷へ向かう前に装備やアイテムをなるべく補充しておこう。峡谷には毒をもった敵ばかりいるので「どくけしそう」は必須だ。なお、峡谷へ行く途中の岩にはにエレメンタルが隠されている。

㉑ラムゼンの大滝～岩場をつたって滝を昇れ

岩場をジャンプで渡りながら、頂上を目指していく。途中で滝に落ちると宿屋の脇にある滝壺へ流され、やり直しになってしまうので慎重に。ここで問題となるのが、最後の岩場を飛ぶとき。ここは右の写真を参考に。なお、大滝を渡る途中では「シールドリング」が取れる。

←途中、写真のところにいる敵はアバランチロックの魔法で倒しておこう。ヘタに接近すると弾かれて落ちてしまうので接近戦は危険。

➡最後の難関。右に見える宝箱付近がゴールだが、このまま右へジャンプしても届かない。下へと回り道をして、右上を目指そう。

●ショッピング情報

峡谷にある宿屋の主人が道具屋を兼業している。ここは換金率こそ１割増だが、アイテムの値段は非常に高い。だが、ここを逃すとフェルテの街に着くまで、店はない。多少高くても買っておこう。

㉒ラムゼン鍾乳洞～ストーカーとの再会

ラムゼンの大滝を登り切ったところで、念のためにセーブしておくのがオススメ。ここは、ごく短いダンジョンなので、ストーカーから話を聞いたら、さっさと抜けてしまおう。

㉓ジャングル～敵の特殊攻撃に注意

長い触手を伸ばして吸血攻撃をしてくる植物型の敵が厄介だ。この敵にアバランチロックの魔法を撃つと、敵のＨＰが回復してしまうので注意。看板などからは、エレメンタルが取れる。

㉔大穴の岩壁～宝箱を取り逃がすな

「マジックリング」のある岩場へ行くには、道が１番低くなったあたりの滝沿いにある穴に入ること。最高価値を持つ換金アイテム、プライアを落とす敵がいるので、少し戦うのも手。

攻略チャート

⑱セーベ遺跡・内部

スイッチを踏みながら道を作り、まずガラムの小部屋を目指す。そこからさらに奥へ進み、ボスのいる部屋へ。

⑲アグニヒューム戦

ＨＰは1200。持久戦になるので、「Ｈ・ポーション」を用意しておこう。回復アイテムが豊富なら相打ち覚悟で攻めてもいい。

⑳ラムゼン峡谷

ラムゼン草原の北側を抜けて峡谷へ。段差を上っていくだけのシンプルなエリアだが、毒を持った敵が多いので注意。

施設
・宿屋
・道具屋
・錬金屋

㉑ラムゼンの大滝

峡谷の宿屋でセーブを取り、必要ならアイテムを補充してから大滝を登ろう。途中にある宝箱を見逃さないように。

㉒ラムゼン鍾乳洞

１本道のダンジョンをまっすぐ進んでいく。途中でストーカーが出現し、地の結晶についての情報をくれる。

㉓ジャングル

高低差のあるダンジョンだが、地形自体はそれほど複雑ではない。出口付近にある迷い道は、折れた標識を目印に右へ進む。

㉔大穴の岩壁

途中にある宝箱から「マジックリング」を回収し、道なりに進んでサラバットの小屋へ。着いたら、即セーブを。

〈サラバットの小屋へ〉

攻略チャート

25 サラバットの小屋

サラバットに会うとイベントが発生。ストーカーとフォレスタの回想シーンが挿入される。その後、サラバットの試練に挑む。

26 ジャングルの大穴

大ダメージを与えてくる竜巻をかわし、次々と襲いかかってくる敵を撃破しながら先へ先へと進もう。

27 アゾート戦

HPは1500。倒せば、地の結晶が手に入る。その後、サラバットが用意してくれたイカダで下流へ向かうことになるが……。

28 フェルテの町

砂嵐に巻き込まれ、フェルテの町に漂着。「デザートマント」を購入し、「サージアイ」を入手して砂漠へ。

施設
- 宿屋
- 酒場
- 武器／防具屋
- 道具屋
- 行商人
- エフィ／ムハーバの家(練金屋)
- 民家
- 民家
- 船着場

29 フェルテ砂漠

激しい砂嵐を抜けるには「サージアイ」が必須。砂嵐の中にできる道を見つけて、砂漠のオアシスへ向かおう。

30 砂漠のオアシス～廃都の入口

砂漠のオアシスに着いたら、左側に隣接する「商隊キャンプ地」を訪れておこう。その後、ケフィン廃都の探索を開始。

施設
- 行商人
- 練金屋

〈ケフィン廃都へ〉

25 サラバットの小屋～次なる戦いに備えてセーブを

「結晶を集める者の実力を試す」という理由で地の結晶を持ち去ったサラバット。実は彼は、600年以上に渡って生きている魔導師で、ストーカーの師匠でもあった人物。彼が用意している試練は、短いがかなり過酷だ。「ジャングルの大穴」に行く前に必ずセーブしておくこと。

26 ジャングルの大穴～竜巻の動きに気をつけろ

剣レベルが10～11程度あれば、竜巻を喰らってもすぐにはやられないだろうが、それでも150前後のダメージは覚悟する必要はある。敵の数も多く、激戦必至だが、幸いなことにHPの自動回復が可能だ。もっとも周囲の敵を一掃する必要がある。なお、北西の崖にはエレメンタルが隠されている。

←竜巻の威力は凄まじい。4～5発も喰らえば確実に死ぬので、動きをよく見て素早く通り抜けること。緊急時はためらわず「H・ポーション」を使おう。

27 アゾート戦～ジャンプしながら攻撃せよ

地上からでは攻撃が命中しないので、ジャンプ攻撃で戦うこと。耐久力が高いうえ、竜巻攻撃をはじめとして強力な攻撃を放ってくる。だが、攻撃の間隔がやや遅いので、ここは「パワーリング」をつけて短期決戦を挑もう。ヘタに敵の攻撃をかわそうとせず、ひたすら攻め抜くのだ。剣レベルが10～11ぐらいあれば、回復アイテムを使わなくても、一気に勝負をつけることができるはず。勝利後、サラバットとのイベントが発生。

←接近してジャンプ攻撃を繰り返す。攻撃に徹して速攻で勝負をつけろ。

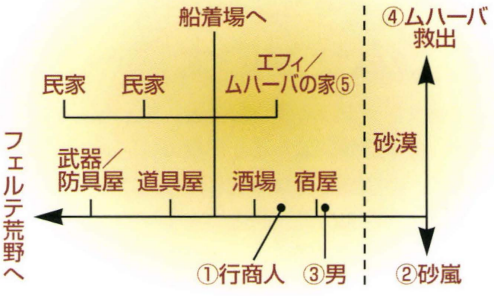
28 フェルテの町～イベントを順番にこなして砂漠へ向かえ

イベントを進める順番が複雑なので、右の番号を参照しよう。「デザートマント」を購入後、1度砂嵐にあうと、男から「サージアイ」の話が聞ける。すると砂漠北部にムハーバが出現するので、彼を助けて「サージアイ」をもらおう。

●ショッピング情報
換金アイテムの買取値に注意。道具屋なら5割増なのに、行商人だと2割減になってしまう。「デザートマント」を買う際、売ってしまわないように。また、練金屋で光系の練石を作っておくこと。

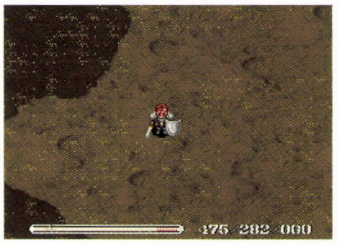
フェルテの町概略図

※丸囲み数字は訪れる順番



29 砂漠～「サージアイ」を装備して砂嵐の中の道を進め

砂漠に入ったら、下へ移動し、スケルトンが2体いる場所をさらに下へ向かう。これ以外の方向はループするだけなので注意しよう。下→下と進んだら、サージアイの効果が発揮する場所だ。砂がない部分を通ってオアシスを目指そう。なお、スケルトンを倒すには光系の魔法が必要。

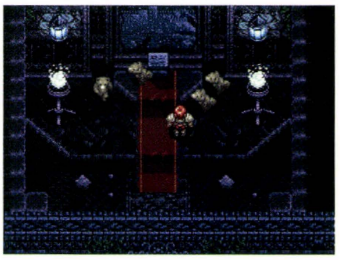


←砂嵐の中に見える道。これが「サージアイ」で見ることができる抜け道だ。踏み外すと砂漠の入口まで吹き飛ばされてしまうので気をつけて歩くこと。

30 砂漠のオアシス～廃都の入口～廃都に挑む準備を

エレメンタルが1個と「ラッキーリング」がある。「ラッキーリング」は壁に隠されている。

●ショッピング情報
オアシスに隣接する商隊キャンプ地には行商人と練金屋がいる。ここの行商人は換金アイテムの買取値は1割減とやや渋いが、「せいめいのくすり」など、貴重な回復アイテムを扱っている。



←廃都の地下は魔物の巣窟になっているが、入口部分に暮らしているコボルドは友好的な種族だ。会話もできるので、彼らが語るケフィンの話を聞いておこう。

31 ケフィン廃都～宝箱を回収しながら地下5階を目指せ

ここには、「タイマーリング」とエレメンタル2つがある。これらを手に入れるには次のルートで進むこと。まず入口正面の穴に入り、地下4階へ。落ちた区画を調べてから地下3階へ。右上の写真を参考に地下2→1→2階まで進み、画面下にある階段から地下3階へ行って宝箱を調べる。戻って地下2→3→4階と移動し、右下の写真の場所まで来たら右の階段を下りる。地下5階の右区画を経由して、地下4→3階を通り、地下2階で宝箱を回収し、地下1階へ戻ろう。

←ボスへの最短経路を取るなら、地下3階に並ぶ3つ階段のうち、1番右の階段を昇り、地下2→1→2→3階を経て地下4階へ。

➡地下4階へ来たら、奥へ進んで2つの階段が向き合う場所へ。ここで左の階段を下りれば、地下5階の中央部分からボスの部屋へ。

32 ニグルニカス戦～腕をかいくぐって本体を狙え

腕からエネルギー弾を撃ってくるので、これを回避しながら横へ回り込み、胴体部分を攻撃していく。腕を壊しても一定時間で復活するが、片手の間はエネルギー弾を撃てなくなるので、うっとおしいなら破壊してもいいだろう。勝利後はフェルテの町から、フェルテ荒野を経由してウッド高原に向かうことになるが、次にフェルテに来るときは町は壊滅してしまっている。町の施設に用があるなら、この時点で済ませておこう。

←混乱攻撃を受けると操作が普段と逆になる。スミで解けるのを待とう。

33 フェルテ荒野～～途中にある行商人キャンプに寄っていこう

手強い敵が狭い地形にひしめく難所。しかし、どの敵も価値の高い換金アイテムを落とすので、ここは経験値稼ぎも兼ねて戦っていこう。出口付近にある行商人キャンプでは非常に強力な装備を売っている。荒野でしっかり稼ぎ、装備をグレードアップさせておこう。

●ショッピング情報

全マップを通して、もっとも換金率がいいショップ。買取値はなんと8割増。プライアならば1800Gになる。扱っている装備も、トップクラス。サンドリアに戻る前に絶対立ち寄っておきたい。

←荒野を抜けるには、ここまで道なりに進んで、画面中央の岩場から左側へ飛び移る。そして1階層高い岩だなを進んでいけばいい。

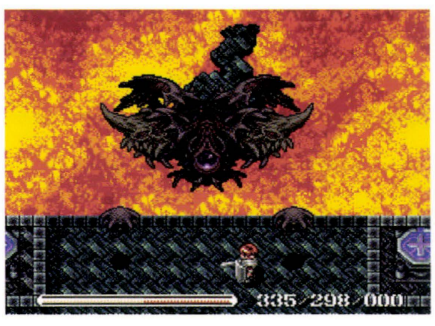
➡荒野出口付近。左側へ進んでしまうとイベントが発生してしまい、行商人キャンプに立ち寄れなくなるので気をつけておこう。

34 サンドリアの町～地下道からドーマンの屋敷へ

フェルテ荒野とウッド高原を結ぶ橋まで来ると、イベントが立て続けに発生。マーシャとともにサンドリアへ進み、ニーナがドーマンに誘拐されたことが判明する。ここで宿屋の地下からドーマンの屋敷へ向かうことに。町の様子は一変し、宿屋以外の店はすべて扉を閉ざし、敵である兵士があちこちにうろついている。宿屋に着いたらセーブを取り、地下道へ入ろう。なお、前述した橋でのイベント以降、サンドリアから出られないので注意。

35 アデプトスドーマン戦～光球に気をつけろ

両手から放ってくるレーザーは左右から来るので、上下に動いて軸をズラし、回避する。本体が接近してくるのを待ち、攻撃しよう。なお、手は破壊可能だが一定時間で復活する。ニグルニカス同様、レーザーがうっとうしいなら壊しておこう。HPが減って第2段階に移行すると、口から床を破壊するレーザーを吐いてくる。これで画面上方のブロックを壊されてしまうと、どうにもならなくなってしまうので一撃離脱を繰り返して戦うこと。



←画面上方にいる時はダメージは与えられない。接近してくるのを待とう。

攻略チャート

31 ケフィン廃都

廃都の地下は5層からなっているが、上下に向かう階段が入り乱れ、複雑な構造になっている。これを突破し、地下5階にいるボスの部屋を目指そう。

32 ニグルニカス戦

HPは1600。倒すと闇の結晶が手に入る。その後、フェルテの町まで戻るとムハーバが「地下室のカギ」を渡してくれる。

33 フェルテ荒野

途中に「行商人キャンプ」があり、強力な装備を売っている。また、ウッド高原へ通じる橋も架けられている。

施設
・行商人
・行商人
・練金屋

34 サンドリアの町

宿屋の地下からドーマンの屋敷へ。その後、結晶をすべて奪われてしまい、イベントを経て、ドーマンが持つ小島へ。

35 アデプトスドーマン戦

HPは1800。倒すとドーマンの野望は潰えるが、リジェによる危険な陰謀が発覚。次の舞台はケフィン王国へと移る。

〈ケフィン王国へ〉

攻略チャート

[ケフィン王国編]

このあとはオアシスに行くと自動的にケフィンに突入する。やり残したことがあれば、先に済ませておくこと。

36「パルチザンアジト」へ

審判の館→南の塔→審判の塔と移動。ここでパルチザンのメンバー、ジャンが登場するので、彼とアジトへ。

施設
- 宿屋
- 酒場（パルチザンアジト）
- 道具屋
- 練金屋
- 民家
- 民家

37「南の塔」を攻略

塔のボス・バルクを倒す。その後、パルチザンのメンバー、オーウェルの依頼でリーダーを探しに「秘密の区画」へ。

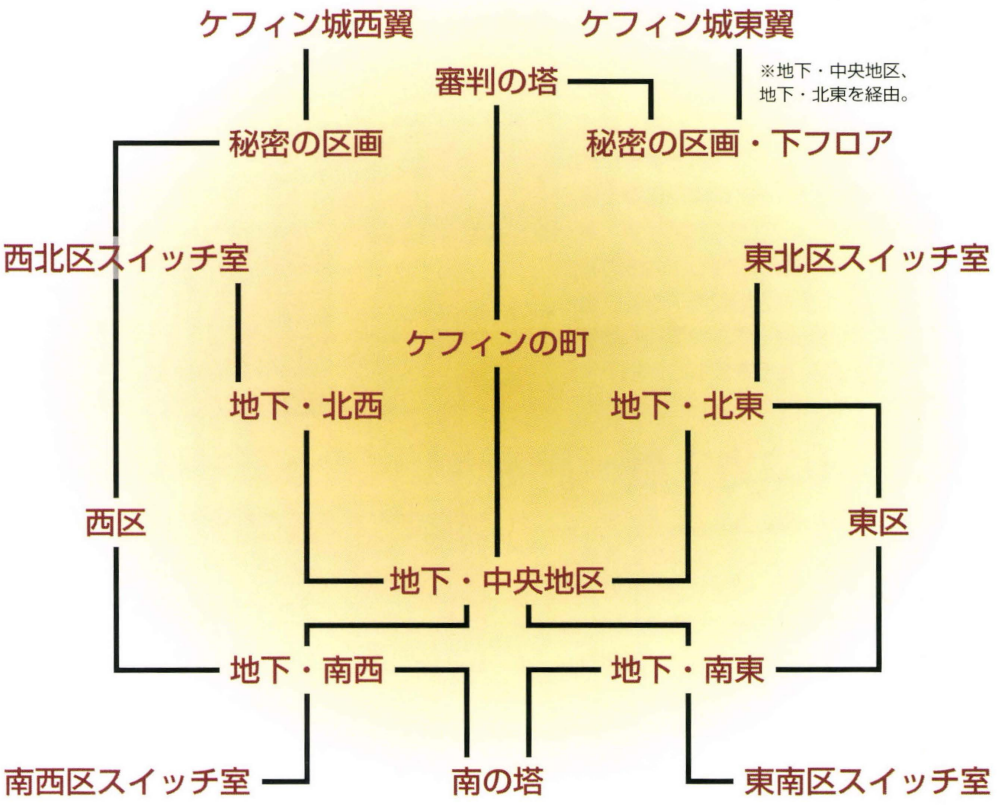
38 4つのスイッチを押せ

ケフィン城への潜入路を確保すべく、4つのスイッチを押していく。各スイッチは、バウディ(HP900)という敵に守られている。

〈"反撃準備"へ〉

※[ケフィン王国編]の小見出しについて
P.206～207の攻略チャートにある見出しは、便宜的につけた名称であり、ゲーム上の名称ではありません。

[ケフィン王国概略図]

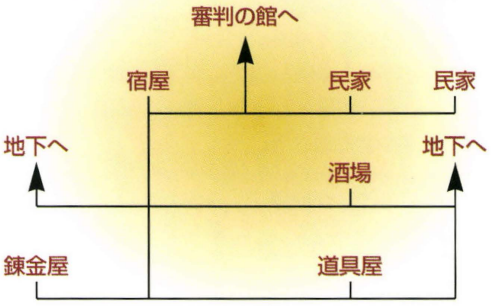


36 パルチザンアジトへ～地下・南東からケフィンの町へ向かえ

スタートは東区。初めは地下・北東と地下・中央地区を結ぶ通路が閉ざされているので、地下・南東を通ってケフィンの町へ行く。宿屋でセーブを取ったら本格的な探索を開始だ。なお、この町には、合計で7つのエレメンタルが隠されている。

●ショッピング情報
装備は、品揃え、値段とも行商人キャンプと同じ。回復アイテムでは「せいめいのくすり」が商隊キャンプ地の半額になっている。それでも60000Gするが（壊滅後のフェルテと同じ値段）。

ケフィンの町概略図



37「南の塔」を攻略～貴重なアイテムを取り逃がすな

塔は6層からなるが、構造が単純なので順番に上っていけばOK。敵の攻撃はそこそこ激しいが1階で「ヒールリング」、2階で「イシオスシールド」が手に入るので、大して脅威とはならない。大ダメージを受けたとしても、2階のテラスに出ればHPが自動回復する。

ボスのバルクはかなり"口先だけのヤツ"なので、積極的に攻めていけば楽勝だろう。塔から戻ると、パルチザンの要請で彼らのリーダーを「秘密の区画」まで捜索に行くことになる。

←バルクのHPは900。魔法攻撃をしてくるが、盾で止めることができる。LV14くらいあれば、防御を無視して斬り込んでもいい。

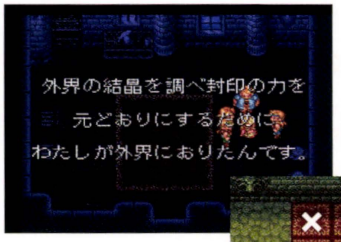
➡秘密の区画で出会ったパルチザンのリーダーとは、なんとニーナの養父で、行方不明になっていた冒険家スタンだった。

38 4つのスイッチを押せ～4スミを効率よく回れ

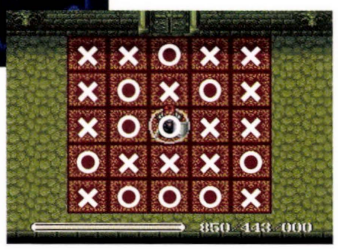
西北、東北、南西、東南の各区にあるスイッチ室を巡り、スイッチを入れてくる。いずれの場所でも戦闘があるが、剣レベルが14以上あれば、楽勝だろう。この4地区には「イシオスブレード」「イシオスアーマー」、さらにエレメンタルも4個置かれている。取り逃さないように。

39 反撃準備～物語はいよいよ佳境に

４つのスイッチを動かしてパルチザンのアジトに行くと、スタンが敵に捕まってしまったことが判明する。メンバーの懇願を受けてケフィン城・西翼にある牢獄へ向かおう。ここへ行くには、西区にある秘密通路から、秘密の区画を通っていけばいい。西翼内には兵士がいるが、ボス戦もなく、戦闘面ではそれほどの問題はない。ただし、牢獄入口に仕掛けられているトラップは凶悪なので、右下の写真を参考にして突破しよう。スタンを救出すれば、もはや最後の戦いがあるのみだ。



←イブール一家に助けられたものの、彼らもろとも捕まってしまったニーナ。だが、牢獄の中で失っていた記憶がよみがえる……。



➡スタンが囚われている牢獄には、落石のトラップが仕掛けられている。写真上の○×を参考に、ジャンプを使って進もう。

40 ケフィン城の戦い～強敵を突破して制御室へ

リジェたちは多くの生贄を使った儀式によってケフィンを復活させる計画の最終段階に取りかかる。これに対してパルチザンは、その阻止に立ち上がった。アドルも参戦し、敵の幹部であるカリオンとの一騎打ちに臨む。カリオンに勝てば、彼らの計画は大きく後退する。

カリオンは素早い攻撃を繰り出してくる強敵だ。敵の剣攻撃に対しては防御が有効なので、ガードを固めつつ、敵の動きに対応していこう。分裂した場合は、本体を見極めて攻撃すること。

←東翼には、「イシオス」シリーズの最後の１品「イシオスリング」がある。敵の攻撃を10回無効化してくれる力を持っている。

➡剣対剣の一騎打ち。長期戦に備えて「H・ポーション」は最大数持っていこう。カリオンの速い動きに幻惑されないように。

41 500年の時を越えて～ケフィンの歴史が変わる

オーウェルの指示に従い、城内の最深部にあった制御装置を作動させるアドル。だが「契約の腕輪」の影響によって時空の歪みが発生し、彼は500年前の古代ケフィン王国へと飛ばされてしまう。そこで遭遇したのは光の結晶を守ろうと戦う、ストーカーとフォレスタの姿だった。アドルは、２人を襲っている王国の兵士を倒し、再び元の時代へ戻っていくのだった。

42 ジャビルクローン戦～本体出現のスキを狙え

生贄となる人々を失い、リジェたちの計画は挫折したかに思われた。だが、リジェはニーナとイブール一家を捕らえ、彼らを生贄に儀式を続行しようとする。それを阻止しようとするアドルの前にジャビルのクローン体が立ちはだかる。

ジャビルクローンは、周囲に張りめぐらした結晶で自分を守り、６種類の攻撃で攻めてくる。スキは攻撃が終わり、本体が姿を現す一瞬にある。見逃さずに反撃を加えていこう。

←疑似結晶が周囲を守っている間はダメージを与えることができない。

43 ジャビル戦～レーザーをかいくぐってジャンプ攻撃

最終ボスであるジャビルは浮遊しているため、ジャンプ攻撃以外は当たらない。真下に潜り込み、斬っていくしかないが、レーザーをしつこく撃ってくるので、１か所に留まろうとしても弾き飛ばされてしまう。また、吸い込み効果を持つブラックホールに呑み込まれると大ダメージを受けてしまうので、ある程度斬ったらいったん後退し、次のチャンスをうかがおう。攻撃に行くタイミングを計り、少しずつHPを削っていこう。

←ある程度のダメージは覚悟し、攻撃重視で戦っていこう。

攻略チャート

39 反撃準備

敵に捕まってしまったスタンを救出。その後、作戦が発動され、パルチザンとともに審判の館へ向かう。

40 ケフィン城の戦い

「ケフィン城・東翼」での戦い。リジェの腹心である、カリオン（HP2500）を倒し、制御室への道を確保する。

41 500年の時を越えて

古代ケフィン王国へ飛ばされたアドルが、ストーカーとフォレスタに協力。ケフィンの過去の歴史に変化が生じる。

42 ジャビルクローン戦

すべての事件の黒幕であるジャビルとの対決。その第１段階で、この時のHPは1000。倒すと、ジャビル本人との対決となる。

43 ジャビル戦

最終決戦。ジャビルのHPは8000。この敵を倒せば、邪悪な野望を打ち砕き、アフロカに平和をもたらせるのだ。

〈エンディングへ〉

イース　マニアックス　パート4

MANIACS Part4

『イース』の作品中に登場する個性豊かなキャラクターたち。その声を演じている声優は誰なのか、ここを見ればすべてわかる！

～OVAやゲームなど、『イース』のキャラクターボイスをチェック！

さまざまなメディアで展開している『イース』シリーズの作品の中から、キャラクターボイスが入っているものをピックアップしてそのメインキャストを掲載。同じキャラクターでも、作品によって演じている声優が違っており、作品ごとに異なる雰囲気を醸し出している。なお、ゲーム版にはアドルのセリフはほとんどないため、どの作品にもアドルのキャラクターボイスは入っていない。

OVA イース

アドル＝クリスティン……草尾毅
アドル（少年時代）……高山みなみ
フィーナ……高山みなみ
レア……本多知恵子
サラ＝トバ……土井美加
ジェバ＝トバ……巴菁子
ゴーバン＝トバ……田中信夫
ドギ……玄田哲章
ビクセン……飯塚昭三
ノートン……郷里大輔
クラーゼ……石森達幸
スラフ……速水奨
ダルク＝ファクト……森功至
ダレス……川久保潔
ジェノクレス……峰恵研
ルタ＝ジェンマ……富山敬
ルタの妻……鵜飼るみ子
アドルの父……中村秀利
ロダの樹……富田耕生
ナレーション……玄田哲章

CD ファルコム スペシャルBOX'89

アドル＝クリスティン……松本保典
フィーナ……平野文
ダレス……大塚明夫
ダーム……玄田哲章
ナレーション……玄田哲章

CD SS版『ファルコムクラシックス』おまけCD(初回限定版)

アドル＝クリスティン……森久保祥太郎
フィーナ……飯塚雅弓
レア……中川亜紀子
サラ＝トバ……勝生真沙子
ジェバ＝トバ……谷育子
ドギ……石井康嗣
ルタ＝ジェンマ……岩永哲哉
ダルク＝ファクト……家中宏
ロダの樹……新山志保

PCE イースⅠ・Ⅱ Ancient Ys Vanished

フィーナ……渡辺奈生子
レア……荘真由美
リリア……鶴ひろみ
ダーム……銀河万丈
ダレス……屋良有作
ダルク＝ファクト……森功至
タルフ＝ハダル……山田栄子
マリア＝メサ……山本百合子
ルタ＝ジェンマ……小林通孝
ゴーバン＝トバ……郷里大輔
キース＝ファクト……堀秀幸
ゴート＝ダビー……塩屋翼
ナレーション……銀河万丈

PS2 イースⅠ・Ⅱ エターナルストーリー

フィーナ……氷上恭子
レア……岡村明美
リリア……山本麻里安
サラ……田中敦子
ドギ……楠見尚巳
ゴーバン……大川透
ルタ……石田彰
ダルク＝ファクト……吉野貴宏
タルフ……大塚麻恵
マリア……小島幸子
ゴート……小野大輔
キース……鈴木正和
ダレス……渡辺英雄
ダーム……岸祐二
ジャンヌ……杉山彩乃
ミシャ……鈴木繭菓

OVA イース　天空の神殿 アドル＝クリスティンの冒険

アドル＝クリスティン……草尾毅
リリア……三石琴乃
フィーナ……高山みなみ
レア……本多知恵子
ダルク＝ファクト……森功至
ダレス……笹岡繁蔵
ダーム……若本規夫
サダ……辻谷耕司
ゴート＝ダビー……小杉十郎太
アスタル……難波圭一
フレア＝ラル……宮内幸平
ベラガンダー……広瀬正志
バノア……横尾まり
ジラ……塩屋浩三
ティアルマス……島香裕
キース＝ファクト……田中秀幸
タルフ＝ハダル……渡辺久美子
マリア＝メサ……佐々木智恵
ルバ＝ハダル……菅原淳一
ハダト……鈴木勝美
レグ……中博史
ゴーバン＝トバ……沢木郁也
ドギ……玄田哲章
ルタ＝ジェンマ……松本保典
ナレーション……玄田哲章

SS ファルコムクラシックス2 イースⅡ

フィーナ……佐久間レイ
レア……荘真由美
リリア……久川綾
ダルク＝ファクト……塩沢兼人
タルフ＝ハダル……荘真由美
マリア＝メサ……大本眞基子
キース＝ファクト……風間信彦
ゴート＝ダビー……野島健児
ゴーバン＝トバ……稲田徹
ルタ＝ジェンマ……野島健児
ダレス……若本規夫
ダーム……塩沢兼人

PCE イースⅢ Wanderers from Ys

エレナ……富沢美智恵
ドギ……屋良有作
ガードナー……平野正人
チェスター……堀秀行
エドガー……柴田秀勝
ガーランド……佐藤正治
ガルバラン……銀河万丈
ドギの師匠……田中和実
坑夫デューイ……小林通孝
アドニス……田中和実
ピエール……掛川裕司
マクガイア……田中康郎
ナレーション……銀河万丈

PCE イースⅣ The Dawn of Ys

フィーナ……渡辺奈生子
レア……萩森徇子
リリア……鶴ひろみ
カーナ……冬馬由美
リーザ……白鳥由里
ドギ……屋良有作
ゴーバン＝トバ……郷里大輔
フレア＝ラル……戸谷公次
キース＝ファクト……堀秀行
ルタ＝ジェンマ……小林通孝
レムノス……広中雅志
デュラン……石丸博也
ティム……川島千代子
ジェフ……掛川裕彦
アリア……江森浩子
レオ……青野武
グルーダ……矢尾一樹
ガディス……玄田哲章
バミー……滝沢久美子
エルディール……池田秀一
殺戮王アレム……大塚周夫
物言う石……銀河万丈
シュルツ……堀秀行
レファンス……鈴置洋孝
スラノ……戸谷公次
タリム……青野武
トリム……冬馬由美
ミーユ……矢尾一樹
ラディー……石丸博也

CD ファルコムスペシャルBOX'96 CD DRAMA YsV～失われた砂の都ケフィン～

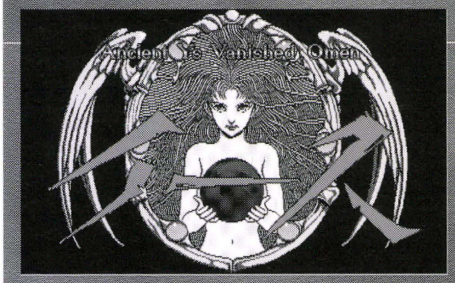
アドル＝クリスティン……草尾毅
ニーナ……川菜翠
ウイリー少年……日高のり子
錬金術師オーウェル……梁田清之
魔人ストーカー……置鮎龍太郎
フォレスタ……冬馬由美
錬金術師ジャビル……若本規夫
豪商ドーマン……速水奨
目付役ツエット……古沢徹
女隊長リジェ……根谷 美智子
冒険家スタンの助手ロポラ……成田剣

第6章

シナリオ集

エンディングまでに目にする、すべてのゲームメッセージ。プレイヤーがゲームの思い出にひたれることを目的とした本章では、アドルの冒険を活字で完全再現した。シリーズ5作に加え、『Ⅳ(PCE)』、最新作『Ⅵ』を含めた全7作を時系列にそってお届けする。

※ゲーム中のメッセージは「　」で示し、すべて原文を忠実に再現していますが、明らかな誤字脱字などについては、一部改編を加えている部分があります。



PC-88版『イースⅠ』シナリオ集

故郷をあとにしてから１年半。嵐に見舞われ、身体１つでたどり着いたエステリアの地で、17歳の青年アドル＝クリスティンの最初の冒険が幕を開けようとしていた……。

ミネアの町

ミネアの町に到着したアドルは、さっそく聞き込みを開始する。

娘
「このまちの　ほくとうに　“バギュ＝バデット”とよばれる　きょだいな　あな　が
あります。
とうぞくは　そっちのほうから　やってくる
みたいなんです」

子どもたち
「ぼく　このあいだ　ふしぎな　たて　を
てにいれたんだ。
でも　へんなマントを　きたやつに　とられちゃった。
ねえ　おにいちゃん　とりかえしてきてよ」

クラーゼ
「ちょっと　どいてくれ！
けがにんがでたんだ。
わたしか？
わたしは　いしゃの　クラーゼだ」

お兄さん
「なにか　かわったことは　ないかって？
さいきん　うらないしの　おねえさんの
ようすがおかしいんだよね。
せかいがほろびる　とか、
きみょうなことばかり　いっているんだ」

子どもたち
「うらないしの　おねえちゃんが　けんし　を
さがしているんだって！
おにいちゃん　けんしでしょ。
いってみたら？」

アドルは占い師をしているというサラの家に向かう。

ミネアの町・サラの家

サラ
「ああ　あなたこそ　わたしの
さがしていた　ひとです。
けんしとしての　そうびを ととのえたら
もういちど　ここへ　きてください。
あなたに　たのみたいことが　あるのです」

ミネアの町・オーマンの酒場

所持金が乏しいアドルは、装備を整える前にもう一度情報収集を始める。酒場に入ると、そこには３人の男たちがいた。

バーテン
「さいきん　とうぞくが
まちを　あらして　どうにも　ならねえ。
とうぞくがり　を　やらねえと・・・
どうだ　おめえも　て　を　かさねえか？」

続いて、筋肉質の男に声をかける。

ギャレック
「みかけねえ　かおだな。
おれは　とうぞくがり　の
ために　やとわれた　ギャレック。
いっしょに　のまねえか」

その誘いに応じるアドル。

ギャレック
「ずっとむかし　このくにには
“ロダ”という　なまえの
たね　があったらしい。
たね　を　なんにつかっていた
のか　しらないが、
その　あじは　ほかの　どんな
たべものにも　まさるという　はなしだ。
しぬまでに　いちど
たべてみたいもんだね。」

最後にアドルは、片目の男に声をかける。

ドニス
「にいちゃん！　おれのなやみを
きいてくれるかい？」

アドルは「はい」と答える。

ドニス
「おれの　なまえは　ドニス。
かーちゃんに　あげるために
へそくりを　はたいて　かった
サファイア　の　ゆびわを　なくしちまった。
おれは　もう　いえへ　かえれねえ・・・
これも　きっと　とうぞくの
しわざなんだろうなぁ」

草原

ミネアの町を出て草原を散策していたアドルは、ゼピック村付近の泉に沈む金の台座を発見する。

ナレーション
「いずみ　の　そこ　に
きらきらと　かがやく　ものが　みえる。
いずみに　もぐってしらべてみると、
“きん　の　だいざ”　がしずんでいた」

アドルはこれを売ってお金にするために、ミネアの町の取引所へ向かう。

ミネアの町・ピムの取引所

ピム
「こ、この　だいざは
わたしが　みなみのいずみ
で　おっことしたものだ！
これを　どうしてきみが？
2000　GOLD　で　かいとろう」

金の台座を売ったアドルは、商品棚にならぶサファイアの指輪に目をとめる。

ピム
「あんたも　こんなサファイアを
かのじょに　あげたら　どうだい？
やすく　しておくぜ。
1000　GOLD　で　かわねえか？」

アドルは、町で聞いたピムの噂を思い出す。

男性
「さっき　とりひきじょの　あるじが
“サファイアのゆびわ”を
ひろうのを　みたよ。
あいつは　ぬすんだものまで　うってしまう
ひどいやつなんだ」

まさかと思いつつ、アドルはその指輪を買い、酒場のドニスのもとへと向かう。

ミネアの町・オーマンの酒場

ドニス
「ゆびわが　とりひきじょ
で　うられてたって？
それを　かいもどしてくれたのか。
どうも　ありがとう。
これは　すこしばかりの　おれいだ。
この　1500　GOLD　を
うけとって　ほしい」

ミネアの町・サラの家

アドルは武器屋・防具屋で剣・盾・鎧をひと通りそろえ、もう一度サラの家へと向かう。

サラ
「わたしを　てつだってくれるのですね。
けんしどの　ありがとう
“イース”の　ほん　を　ごぞんじですか」

知らないと答えると、サラはイースの本について語り始めた。

サラ
「“イース”は　ずっとむかし
このばしょにあった　くにの　なまえ。
そのれきしを　かいたものが
“イース”のほん　です。
“イース”が　ほろびたとき
6さつの　その　ほんも
やみに　きえたと　ききます。
この　すいしょうは
“イース”の　ほんが
やまの　しんでんに　ある
ことを　しめしています。
けんしどの　ほん　を
とりにいって　もらえませんか」

アドルはサラの頼みを引き受けることにした。

サラ
「ほんとうですか！
けんしどの　ありがとう。
この　クリスタルを もっていってください。
あなたの　みちしるべと
なって　くれるでしょう」

クリスタルを渡し、サラは告げる。

サラ
「イースのほんを　はやく
とりもどさないと　たいへんな
ことになります。
まずは　ゼピックむらにいる

わたしの　おばに　あってください」
アドルは草原を横切り、ミネアの町の北東にあるゼピック村へと向かった。

ゼピック村

村に到着したアドルは、まず村の人々に話を聞くことにした。

女性
「けさ　めがさめると　しゅじんの
ルタの　すがたが
どこにも　みあたらないんです。
ルタは“むゆうびょう”に
かかっているし・・・
もう、　いったい
どこに　いったのかしら？」

男性
「むかし、　おれが　こうざんで
はたらいていたころ、
ちか　で　きみょうな　へやを　みつけた。
そこは　あおじろい
ひかりでつつまれていて、
めがみぞうが　ふたつ　たっていた。
そのとき　おれは　べつのせかいへ
きてしまったのかと　おもったんだ」

男性
「いぜん、ダーム　の　とう　の　なかで、
おれたち　とうぞくの　なかまの　ドギが
ゆくえふめいに　なった。
もはや　いきてはいないにしても
はなの　いっぽんぐらいは
そなえてやりたい。
このことだけが　いつも
おれのこころを　しめつけるのだ」

ひと通りの話を聞いたアドルは、サラの叔母であるジェバを訪ねることにする。

ゼピック村・ジェバの家

ジェバ
「そのクリスタルは サラの・・・
“イース”の　ほん　を
さがしに　いくのじゃな。
それなら　この　しんでんの
かぎを　もっていきなさい」

ジェバから神殿の鍵を受け取る。

ジェバ
「さいきん　サラの　いのちが
ねらわれている　と　きく。
わしは　しんぱいでのう」

アドルは、ミネアの町にいたゼピック村の村長の娘の言葉を思い出す。

村娘
「わたしの　おとうさんは
ずっとひがしの　ゼピックむらで
そんちょうを　やっています。
さいきん　なにか
なやみをかかえている　みたいなんです。
むらへ　いったときは
ちからに　なってあげてください」

アドルは神殿へ向かう前に、村長の家を訪ねることにした。

ゼピック村・村長の家

ゼピック村の村長
「おわかいの！　いいところに　こられた。
これから　はなすことを
ないみつに　しておいて　くれるか？」

承諾したアドルに、村長は悩みを話し始めた。

ゼピック村の村長
「むらの　しょうちょうである
ぎんの　すずが　とうぞくに　ぬすまれた。
なんとか　とりもどして　ほしいのだが。
やってくれるか？」

アドルは「まかせてください」と、村長の願いを承諾した。

ゼピック村の村長
「とうぞく　の　あじとは
このむらから　きたへ
あがった　やまの　なかだ
よろしくたのむぞ!!
くれぐれも　すずが　ぬすまれたことを
むらびとには　いわないで
おいてくれ・・・」

アドルは神殿へ向かう前に、盗賊のアジトへと向かった。

盗賊のアジト

ゴーバン
「にいちゃん　こんなところに
いったい　なんのようだ？」

少々見た目が怖かったものの、アドルは勇気を出して話しかける。

ゴーバン
「おれたちが　まちを　あらし
まわってるって？
じょーだんじゃないよ。
おれたちは　かねもちからは
ものを　とるが、
しょみん　には　ぜったいに
て　を　ださないぜ。
それどころか、おれたちの
ところからも　ものが　なくなるんだ・・・。
しかも　なくなるのは
“ぎんせいひん”ばかり。
もう　わけがわからんよ」

村長の銀の鈴を盗んだのは、盗賊ではなかった。この事件はひとまずおいておき、アドルは神殿へと向かった。

神殿

神殿の中は狭く、数体の女神像が並んでいるだけだったが、女神像に触れると広い場所へとワープした。その先に進むと、魔導士の姿をしたジェノクレスが出現。アドルが撃退すると、神殿の壁が音を立てて開き、神殿の奥に続く道が現れる。

そのまま地下２階へと進み、牢屋の鍵と宝箱の鍵を入手。そして牢屋へと向かい、アドルは幽閉されていた少女・フィーナを助け出す。

フィーナ
「わたしを　たすけだして　くれるのね。
じゆうに　なれるなんて
しんじられない・・・
わたし　の　なまえは　フィーナ。
ずっと　まえから　ここに　とじこめられていたの」

アドル
「とにかく　はなしは　あとにしよう。
ぼくが　やつらの
ちゅういを　ひきつけておく。
みはり　の　ようすを　うかがって
こっそりと　にげるといい。
やまの　ふもとの
ゼピックむらまでにげれば
あんぜんだからね。それじゃ・・・」

フィーナを助け出したあと、石でできた仮面マスク・オブ・アイズを見つける。使い方がわからなかったアドルは、盗賊は物知りだ、とゼピック村で聞いたことを思い出し、盗賊のアジトへと向かった。

盗賊のアジト

ゴーバン
「おまえ　おもしろいものを
もっているじゃないか。
そのマスクは　しんでんで　みつけたな？
それを　つけていると
“みえない　とびら”を
みつけられるんだ」

使い方を聞いたアドルは、再び神殿の最深部を目指す。

神殿・地下3階

ゼピック村の村長が盗まれたと言っていた、銀の鈴を発見。アドルはさっそく、銀の鈴を村長に返しに向かった。

ゼピック村・村長の家

ゼピック村の村長
「おお！　ぎんのすずを
とりかえして　くれたのか！
とうぞくの　しわざじゃ
なかった？　しんでん　の
ちか　に　おちてたって？
うーん　わけがわからん。
とにかく　きみには　おれいを
しなくちゃ　ならないな。
この　ゆびわを　もって　いきなさい。
わがやの　かほうだ。
この　ゆびわによって
きみの　うでの　ちからは
さらに　つよくなるだろう」

アドルは、村長からパワーリングを受け取り、また神殿へと舞い戻る。

神殿・地下4階

大理石の鍵と、象牙の鍵を手に入れる。さらに奥へと進み、シルバーシールドを発見する。最深部に到着し、マスク・オブ・アイズを使って壁の隠し通路を発見。その先にある金の女神像を使ってワープする。

ワープした先で大理石の鍵、象牙の鍵を使い、鍵のかかった扉を１つずつ開く。その奥で封印された宝箱を発見。調べると、ムカデのような姿のボス・ニグティルガーが出現。倒すと宝箱の封印が解け、イースの本「ハダルの章」が手に入る。

ミネアの町・サラの家

サラとの約束を果たし、イースの本を入手したアドルはサラの家へと向かった。しかし、出迎えたのはサラではなく１人の老人だった。

老人
「あなたは　アドルさんですね。
かなしいしらせがあります。
サラが　なにものかによって
ころされてしまったのです。
かわいそうに・・・
この　ほん　を　もっていってください。
サラが　じぶんに
もしものことがあったときの

ためにと　わたしに　あずけた　ものです。
サラは“はいこう　へ”という　ことばを
のこして　いきを　ひきとったそうです」
アドルは老人から、サラが遺したというイースの本「トバの章」を受け取った。

老人

「サラが　いなくなっては
みせも　つづけられません。
あなたも　もう　ここにようは
ないでしょう」
サラの言葉を頼りに、アドルは草原の北にある廃坑を目指した。

ラスティン廃坑

暗い廃坑を進むと、第1層でシルバーアーマーを発見。さらに奥へ進み、第2層でロダの種と、銀のハーモニカを手に入れる。アドルは、銀のハーモニカを盗まれたと言っていた、ミネアの町にいた詩人のことを思い出した。

レア

「わたしは　しじんの“レア”といいます。
いのちのつぎに　たいせつな
ぎんのハーモニカを
とうぞくに　ぬすまれてしまいました。
あれがないと　わたしは
うた　が　つくれません。
もう　どうしたらいいのか・・・」
アドルは、銀のハーモニカを詩人に返すため、ミネアの町に戻った。

ミネアの町

詩人のレアに、銀のハーモニカを返す。

レア

「ハーモニカを
とりかえして　くれたんですね。
ありがとう　ございます。
えっ？　はいこう　に　あったんですか？
なんでそんなところに・・・
とにかく　あなたには　かんしゃします。
おれいに　1きょく　ふかせてください」
レアは美しいメロディーを演奏した。

レア

「さっきは　ありがとうございました。
わたしにできることだったら、
なんでも　おれいを　しますよ」
次にアドルは、サラの身を案じていたジェバに、サラの死を告げに向かった。

ゼピック村・ジェバの家

ジェバの家には、神殿で助けた娘フィーナがいた。

ジェバ

「しんでん　に　とらわれていた
おんなのこは　ここに　おる」

フィーナ

「ぶじだったのね。　よかった。
わたし　このいえに しばらく
おいてもらえる　ことに　なったんです。
なぜ　しんでんに　とじ
こめられて　いたのかって？
それをおもいだそうとすると
あたまがいたくて・・・」

ジェバ

「さっき　むらの　むすめが
みょうなことを　いっていた。
のはらを　あるいていると
“ふしぎな　こえ”が　きこえる　と　いう。
こえ　の　ぬし　は　おそらく
“ロダ　の　き”じゃろう。
ずっとむかし　ひとは
しょくぶつ　と　はなしが　できたそうじゃ。
ろうぼくと　はなすことができれば、
なにか　てがかりが　つかめるかもしれない」
ジェバの教えてくれたロダの樹を探し、アドルは草原へと向かう。

草原

草原には大きな木が2本あった。ロダの種を使い、まず北の方にある巨木に語りかける。

ロダ(兄)

「おまえは　しょくぶつの
ことばが　わかるんだね。
わたしの　なまえは　“ロダ”。
おとうとの　あしもとには、
ぎんいろに　かがやく
けんが　ねむっている。
あれは　ずっとむかし、イースの　じだいに
うめられたもの　なんだ」
次に南の方にあるもう1本の巨木へと向かう。

ロダ(弟)

「ああ！　せかいに　わざわいが　よみがえる。
イースの　じだいが　よみがえる。
ゆうしゃよ！　いまが　たびだちの　ときだ」

ナレーション

「き　の　ねもと　から
ぎんいろの　ひかりが　あふれだす」
ロダの樹(弟)の根元で、シルバーソードを発見する。装備を充実させたアドルは、再び廃坑に向かう。

ラスティン廃坑

第3層で見つけたダームの鍵を使い、最深部にあった扉を開くと、巨大なコウモリの姿をしたヴァジュリオンが出現。無数の小さなコウモリに分裂して襲ってくる強敵を撃破し、アドルはイースの本「ダビーの章」を入手する。

ゼピック村・ジェバの家

3冊のイースの本を集めたアドルは、ジェバのもとを訪れる。

ジェバ

「おまえさん　それは
“イース”のほん　だね。
それを　よむのは　あんたには　むりじゃ。
どれ　よんであげよう」

――ハダルの章

「イースは　クレリア　という
きんぞくを　うみだした
ことにより　さかえた。
やまに　そそりたつ　サルモン　の
しんでん　は　イース　の
はんえいぶりを　しめしていた。
そんなとき　とつぜん あのような
わざわいが おとずれたのだ」

――トバの章

「イース　は
ふたり　の　“めがみ”　と
6にん　の　“しんかん”　に
よって　おさめられている。
“めがみ”は　われわれ　の
いきがいで　あり、
この　イース　の
しょうちょうでも　あった」

――ダビーの章

「イースをおそった　わざわい
について　はなそう。
あいつは　とつぜんあらわれ
まち　を　おそった。
ちかより　ふきだした　ようがんは
のはらを　やきつくし、
われわれは　そのなかを　にげまどった。
どうやら　クレリアが
すべての　わざわいのもと　と
なっているらしいのだ。
われわれは　クレリア　を
ちかふかく　ふうじる。
あれに　てを　だしたとき
このよに　わざわいが
まいもどるだろう」

ジェバ

「のこりの　ほんは　おそらく
“ダーム　の　とう”にあるはず。
なにしろ　あそこは
ばけものの　す　だからね。
わしのむすこの　ゴーバンに　いって、
いりぐち　を　あけて　もらうといい。
おまえは　いちにんまえの　けんし。
あそこに　はいっても
だいじょうぶじゃろう」
ジェバの息子ゴーバンとは、盗賊のことであった。アドルはダームの塔に入るため、盗賊のアジトへと向かう。

盗賊のアジト

ゴーバン

「おふくろの　ジェバから　きいたぜ。
“ダーム　の　とう”へ
ほんを　さがしに　いくんだってな。
あそこは“あくまの　とう”と
よばれていて、なかは
とてつもなく　おそろしい　ところなんだ。
かいぶつが　でてこられ
ないように　とびらは
いっぽうつうこうに　なっている。
なかへ　はいったら　さいご
こっちへは　もどれないぜ。
いりぐちは　このいえの　うらにある。
さあ！　いけよ」
アドルはゴーバンに導かれ、ダームの塔に進入する。

ダームの塔・1～6階

2階でエビルリングを入手。そのまま上へと進むが、6階に足を踏み入れた途端、3つの石像が妖しい光を放った。そのトラップにかかったアドルは、地下牢に落とされてしまう。

ダームの塔・地下牢

ナレーション

「きがつくと　そこは
ろうや　の　なかだった。
アドルは　じぶんの　にもつを
かくにんしたとたん
おどろきの　こえを　あげた。
もちものが　いくつか　なくなっているのだ」
シルバー製の武器・防具が奪われたことを確認したアドルは、牢の中にもう1人男が捕らわれていることに気づく。

ルタ＝ジェンマ
「わたしは ルタ＝ジェンマと いうものです。
きがつくと とう の なかに
たおれていたんです。
せきぞうの ならぶ ろうかで
ろうじんを みかけたのですが、
そのひとは わたしの めのまえで
かべのなかに きえてしまったのです。
そのすぐあとでした。
わたしが つかまったのは」
ルタ＝ジェンマと話して少しすると、牢の壁を壊して1人の男が現れた。
ドギ
「わかいの。 たすけにきてやったぜ。
おれは ドギっていうんだ。
ここは なにが おこるか
わからないところだ。
つねに けいかいしてなくちゃ いけない。
この とうには
ラーバという ろうじんがいる。
まずは あいつに あって
とうについて きくといい。
ついでに わるいんだが この ぐうぞうを
ラーバに とどけてほしいんだ。
あいつは これを なくして
こまっていたからな。
おくに すわっているひとも
はやく にげろよ」
ドギから偶像を受け取ったアドルは、もう一度塔の頂上を目指す。
ルタ＝ジェンマ
「あなたは さきに にげてください。
わたしは あなたとちがって
けんしではありません。
まものに みつからないように
すきをみて にげます」
3階の石像が並ぶ回廊で、マスク・オブ・アイズを使用。隠し通路を発見し、その奥でラーバと出会う。
ラーバ
「その ぐうぞうは わしのじゃないか。
ありがとう。
とうの なかを うろつくのなら この
ネックレスを もってなくちゃいけない。
これは じゃあくな ちからから おまえを
まもってくれるだろう。
わしの なまえは ラーバ。
おぼえておいてくれ。」
ラーバから受け取ったブルーネックレスの力により、6階のトラップを回避することができた。

ダームの塔・7〜8階

7階では、ドギと再会することに。
ドギ
「よお またあったな。 おれだよ ドギだ。
おまえの もっている
クリスタルに そっくりの ロッドが
この とうの どこかに あって、
それがないと とうの おくへは
はいれないんだそうだ。
これは むかし ジェバ＝トバという
ばあさんから きいたはなし なんだ」
その後、7階でシルバーソードを、9階でシルバーシールドを発見。8階まで戻り、巨大なカマキリの姿をしたボス・ピクティモスと対戦。飛んでくるカマをかわしながら敵を倒した後、その部屋にあった宝箱から、ハンマーとイースの本「メサの章」を発見する。

ダームの塔・9〜12階

11階・悪魔の風が吹く回廊へ。HPが急速に減っていく中、急いで近くの部屋に飛び込んだアドルは、そこでラーバと再会する。
ラーバ
「まものに こんなところへ
とじこめられてしまった。
そこの かいろうで かなでられる
あくまのきょく は そとから ふきこむ
かぜによって なっているという。
どうやら この かいの はしらの
いっぽんが かぜを おくる
つうふうかんに なっているらしいのだ。
それさえ こわせれば
ここからでられるのだが」
11階の外にある柱をハンマーで破壊し、悪魔の風を止めて先に進む。12階では、ルタ＝ジェンマと再会することに。ルタは足を負傷して動けないでいる。
ルタ＝ジェンマ
「アドルさん！
わたしですよ。 ルタ＝ジェンマです。
さっき ラーバという ろうじんから
こんなはなしを ききました。
このダームのとうへ おんなのこがひとり
つれてこられたというのです。
ほうっておけば
きっところされてしまいます。
かのじょを たすけてやってください」

ダームの塔・13〜16階

13階・鏡の間でラーバと再会。ラーバも負傷している。
ラーバ
「さっきはありがとう。
おかげで じゆうになれたよ。
ここより 3かい うえにある
わたりろうかの さきには
ラド の とうが つづいている。
さっき そこには
おんなのこがひとり つれてこられたのだ。
ラドのとうには きょうりょくなのろいが
かけられていて、 なかには
じゃあくなものしか はいれないという。
わたしの ちからでは どうにもできない。
けんしどの。
かのじょを たすけてやってほしい。
・・・・・。
ちょっと ながくしゃべったら、
まものに やられたきずが
いたんできた・・・。
さあ、 まものがこないうちに
はやくいったほうがいい。
ぐずぐずしていると
おんなのこが ころされてしまうぞ」
近くの鏡に触れてみるが、何も起こらない。鏡を後回しにして14階に進み、岩石の姿をしたボス・コンスクラードと対決。倒したあと、その部屋にある宝箱から、ロッドとイースの本「ジェンマの章」を発見する。
13階に戻ったアドルは、ロッドの力によって鏡から鏡へワープできることに気づく。複雑な迷路のような鏡の間でシルバーアーマーを見つけ、さらに15階ではバトルシールドを発見。16階からは、ダームの塔から突き出たように建設されたラドの塔へ進むことができた。

ラドの塔

奥に進むと、呪いによって封じられた扉を発見。ブルーネックレスとエビルリングを同時に装備し、扉を開く。扉の向こうでは、詩人のレアと再会することに。
レア
「あなたは アドルさんですよね。
わたしです。 しじんの レア です。
きっと あなたが
たすけにきてくれると おもっていました。
じつは あなたに つたえたいことがあって、
わたしは まものに
わざとつかまったのです。
わたしを ここに とじこめたのは
ダルク＝ファクトという
くろいマントをはおった おとこです。
あいつは まもののちからを
りようして このくにを
じぶんのものに するつもりです。
あなたには そのダルク＝ファクトを
たおしてほしい。
あいつの マントは
ふしぎな かわで できていて、
クレリアという きんぞくでできた けん
しかききません。
わたしの てもとに
めがねが ひとつ あります。
これは イース の ほん を
よむために つくられたもの。
イースの ほんは かぎられたものにしか
よむことが
できないようになっているのです。
あなたには ほんをよむ けんりがあります。
どうぞ めがねを もっていってください。
ダームのとうは こんなに
おそろしい ところなのに
なんだか とっても
なつかしいような きがします。
わたしには このあと
やらねばならないことがあるのです。
しんぱいしないで さきにいってください」
レアからメガネを受け取ったアドルは、ダームの塔で手に入れてきた2冊のイースの本を読むことにする。

――メサの章
「われわれは ついに
サルモン の しんでんに おいつめられた。
6たいの きょだいな まものが
てしたを したがえて
だんだんと せまってくる。
われわれは いったん
このちを はなれることにした。
ふたたび ここへ
もどってこられることを しんじて」

――ジェンマの章
「あいつが まものを
ひきつれて おそってくる。
ひとびとが その きょうふに
おびえるなか めがみが
われわれのまえから すがたを けした。
それいらい めがみの すがたを
みたものはいなかった。
ジェンマの かけいに
ふるくからつたわる ものがある。
すきとおるように あおい
きんぞくせいの メダルだ。
これには まものによって かけられた

のろいを うちやぶる
ちからのあることが はんめいしたのだ。
これで　しばらくは　じかんが　かせげる」

ダームの塔・12階

「ジェンマの章」のジェンマの名前からルタ＝ジェンマを思い出し、ルタのもとへと向かう。

ルタ＝ジェンマ
「うしなわれたはずの“ジェンマ　の
しょう”を なぜ　あなたが？
それは　わたしの　せんぞが
しるしたものなんです。
いぜん、わたしは
ちちおやから　こんなはなしをききました。
イース　の　ほんには　まもののなぞを
とくかぎが　しるされているというのです。
それがわかれば　このくにも
へいわになるかもしれません。
これは　わたしのいえに
ふるくからつたわる　おまもりです。
もっていってください。
あなたを　まもってくれるはずです。
あれから　まものに　あしを　やられました。
わたしは　もはや
あるけそうに　ありません。
かまわず　さきに　いってください」
ブルーアミュレットを受け取り、最上階を目指す。

ダームの塔・17〜21階

19階でバトルアーマーを入手。20階では、敵たちが突き破ってきた壁の向こう側の隠し部屋で、フレイムソードを発見する。21階まで進んだところで、2体1組の顔だけのボス・ヨグレス&オムルガンと対決。倒したあと、ブルーアミュレットを装着し、最後の扉を開いて最上階・25階へ向かう。

ダームの塔・25階

ダルク＝ファクト
「よくも　ほんを　そこまであつめたものだ。
ほめてやろう。
だが“イース　の　ほん”に
かくされた　なぞを
すべてしられてしまっては、
わたしの　けいかくが
ふりだしに　もどってしまうのだ。
このよに“ダルク＝ファクト”の
な　を　のこすためにも
おまえには　しんでもらう」
床を崩すほど強力な魔法によって、アドルを苦しめるダルク＝ファクト。最強の攻撃力を持つフレイムソードでもダルク＝ファクトにダメージを与えることはできない。
「ダルク＝ファクトのマントにはクレリアしか効かない」。レアの話を思い出したアドルは、クレリア、つまり銀製の装備に身を包み、ダルク＝ファクトに立ち向かう。
激戦の末、ついにアドルはダルク＝ファクトを撃破する。

ナレーション
「おとこの　マントから
ほんの　さいしゅうしょうが　みつかった」
アドルはメガネを使い、最後のイースの本「ファクトの章」を読み始める。

――ファクトの章
「あざやかな　あさやけの　はえるあさ、
とつぜん　あいつの　ついげきが　とまった。
なぜだか　わからないが、
これは　よろこぶべきことだ。
イースから　わざわいが　きえたのだから。
ふたたび　あいつが
あらわれたときのために
イースを　けっしゅうしたちからを
ここにふうじこめておく。
6さつのほんを　てにしたものに
ちからが　あたえられ、
そのものこそ　へいわをみちびく
しどうしゃと　なるのだ」

エピローグ

ナレーション
「あさひがのぼろうとしていた。
そらは、しだいにあかるみをまし、
とうのりんかくがうかびあがってくる。
ときはなたれたように、とりが
なきはじめ、まもののすがたは
しおのひくがごとくきえてゆく。
アドルのこころは、たびをおえた
じゅうじつかんにみちていた。
すべてが　やすらぎにみちていた。
そのなかでかれは、ながきにつづいた
イースのれきしをながめている。
ほんにかかれてあったことがつぎつぎ
とあらわれては、きえてゆき、やがて
めがみのすがたがうかんできた。
そのかおはおぼろげだったが、
アドルは、ふしぎとそのふたりを
よくしっているようなきがした。
アドルがしずまりかえったちじょうを
みおろすと、そこにはジェバのいえが
ひっそりとたっていた。フィーナの
きおくは、もうもどったろうか。
ちじょうへかえったら、まっさきに
かのじょに、これまでのできごとを
はなしてやろうとおもった。
どこからともなく、まばゆいひかりが
あふれだし、アドルをつつんでゆく。
まるで、そのひかりは、かれを
しゅくふくしているかのようであった。

そして、アドルの
あたらしいたびがはじまる・・・
THE END」

ユニークメッセージ from『Ⅰ』

ミネアの町

娘
「のはらにある　ぎん　の　こうざんが
へいさ　されてから　もの　の
ねだんが　あがって　しょうがないの。
ほんと　こまっちゃうわ」

ミネアの町・ピムの取引所

シルバーアーマーを買おうすると……。

ピム
「それは　さっきうれちまったよ
どんなやつが　かって　いったかって？
たしか　くろいマントを　きた
おとこだったな。
マントが　あおじろく　ひかっていて、
どことなく　うさんくさい　やつだった」

ミネアの町・防具屋

シルバーシールドを買おうとすると……。

ディオス
「そいつは　このあいだ　いたずらぼうずに
もっていかれちまったよ。
すまないな」

ゼピック村・村長の家

話すことを内密にしてほしいと頼まれた際、「わたしにはできません」を選ぶと……。

村長
「おまえのような　やつに
そうだんした　わたしが
ばかだったよ・・・」

ゼピック村

村娘
「とうぞくの　いえは
“ダーム　の　とう”の
となりに　たっています。
あの　とうには　おそろしい　かいぶつが
すんでいるため、とうぞくたちが
いりぐちを　ふうじたとか」

おじさん
「きのう　あやしい　やつ　を　みたんだ。
きみょうな　かたちをした
たてを　もってて さ、
たしか　やまの　ほうへ　はしっていったよ」

盗賊のアジト

ゴーバンに初めて会った際、「こわいからやめる」を選ぶと……。

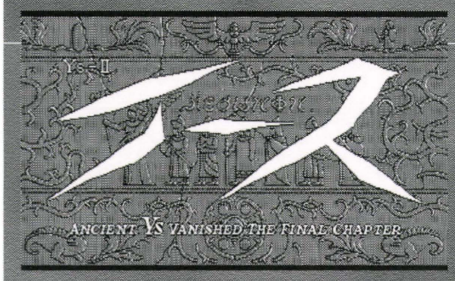
アドル
「いえ　なんでもないんです。
さ、さようなら」
ダームの塔に入る際、ウイングを持っていると……。

ゴーバン
「ちょっと　まて！
そのWINGを　とうのなかで
つかうと　たいへんなことに　なるぜ。
そとまで　とべずに
いしの　なかに　うまって　しまうんだ。
それは　おれが　あずかって
おいてやるよ」

ダームの塔・地下牢

地下牢から脱出後、再び6階のトラップにかかると……。

ドギ
「いいかげんにしろよ！
この　かべを　こわすのも
たいへんなんだぜ！」



PC-88版
『イースⅡ』シナリオ集

ダルク＝ファクトを倒し、アドルは最後のイースの本「ファクトの章」を読んだ。その身体は天空高く運ばれ、彼は伝説の古代王国・イースへとたどり着く。

オープニング

暗い、どこかわからない場所にローブの人物が立っている。

ローブの人物

『ダームの塔が沈黙しました…。いかがいたしましょうか？』

ローブの人物の正面に大きな黒い石、ダームの姿が浮かび上がる。

ダーム

『アドルとやらが、どこまでやれるか見てみるとしようぞ』

ローブの人物

『承知しました』

両者はその場から消え、再び暗闇に静寂が訪れる……。その後、ダームの塔の頂上からほとばしる光に乗って、アドルがイースに運ばれる場面とともにスタッフクレジットが流れていく。

そして、アドルが目を覚ます。そこには、1人の少女がいた。

リリア

「だいじょうぶ？」

アドル

「…君は？」

リリア

「よかった。私はランスの村のリリア。なにか胸さわぎがして、ここへ来てみたの。

とつぜん、あたりが真っ白な光に包まれて、あなたが倒れていて…」

アドル

「ここは？」

リリア

「ここは、イースっていう国。このあたりは、魔物が多いの。早く私の村へ戻ったほうがいいわ。

どう、立てる？」

アドル

「ああ、大丈夫だ。

魔物が来ないうちに行こうか」

リリア

「ええ」

ランスの村

リリアに助けられたアドルは、ランスの村に着いた。

男

「このほこらは、廃きょへと続いている。私は、ランスの村へ魔物が侵入しないように、見張りをしているんだ」

女

「廃きょには、ロダという名の木の実が落ちてて、それを食べると頭がすごくすっきりするの」

男

「かつてこのイースには、六つの魔法があったと聞く。レグスという老人が、それを口癖のように言っていたのだが、今はどこかに行ってしまった」

村人たちの話を聞きつつ、アドルはリリアが住むバノアの家へ向かう。

ランスの村・バノアの家

バノア

「お前がアドルだね。娘のリリアから、聞いたよ。あの子は、元気そうにしているが、実は、重い病気に…。ほうっておけば、3ヶ月ともたないかも知れない。

フレアという医者がこの病気の治療法を知っていたのだが、このところ、彼の姿が見あたらない。もし彼を見かけたらこの手紙をわたして欲しい。

このあたりは、魔物が多い。武器を持たずに歩くのは危険すぎる。このお金で剣を買っていきなさい」

バノアはアドルに、300GOLDとバノアの手紙を渡す。

バノア

「フレアを見かけたら手紙を必ず渡しておくれ。私は、何も知らない娘がかわいそうで、かわいそうで…」

リリアを助けるため、フレアを探すアドル。村ではフレアについてこんな話を聞く。

レノア

「今朝、俺のところへ一羽のハトが舞い込んだ。ハトの足には、手紙がくくりつけてあった。それには、こんなことが書かれていた。

『薬草を取りに洞窟へ入った私は、落盤に遭い、壁の中に閉じ込められた。誰かこの手紙を受け取ったなら、助けに来てほしい』

フレア＝ラル

あのハトは、俺の兄きが飼っていたものだ。頼む！　兄きを助けてくれ!!」

フレアは廃墟の地下に行ったようだ。その廃墟について、ある村人がこう教えてくれた。

女

「廃きょの地下には、広大な地下空洞があります。あそこには、村の長老の許可がなければ入れないんです」

アドルは廃墟に入る許しを得るため、長老のもとへ向かったが、長老は不在だった。

長老の妻

「うちの人は、少し前に出かけました。廃きょの方へいったみたいですよ」

ムーンドリアの廃墟

アドルは長老に会うために、廃墟へと向かう。途中、不思議な実を見つける。

ナレーション

「奇妙な形をした木の実を見つけた」

このロダの実のほか、宝箱からは「いにしえの石版」が見つかる。

いにしえの石版

「神官によって、記された6つの書がある
それに秘められた力とは、
勇者をこの地へ導く力だ
この地下には、封じられし扉がある
あれは、
かつて魔物を防ぐために封印された扉なのだ
6つの書を、神官達のもとへ返還せしとき
再び、サルモン神殿への扉が開かれよう」

その後、聖域への扉を守るアスタルと出会う。

アスタル

「俺は、ランスの村のアスタル。さっき、村の長老が来て、こんなことを言うんだ。
「二人づれの少女がここへ来なかったか」
俺が「いいえ」と答えると、長老は寂しそうに村の方へと戻って行ってしまった」

ランスの村

アスタルの言葉を聞いたあと、アドルは長老の家へ戻った。

長老の妻

「うちのひとなら、おもてで、ひなたぼっこをしていますよ」

長老は、家の前に立っていた。

長老

「私を探してたそうだね。すまなかった。さっき、そこで見慣れぬ二人連れの少女を見かけた。その横顔は、伝説の女神そっくりだったのだ。びっくりして後を追ったんだが、見失ってしまった。単なる、私の見間違いかも知れない。気にしないでくれ。

君は、地上でイースの本を6冊集めたそうじゃないか。かつて神官達は、その本を残して姿を消したと言われている。私は、本に彼らの魂が封じ込まれているのではないかと、思っているのだ。

廃きょの地下には、聖域と呼ばれる場所がある。そこには、神官を型どった石像が立っているのだ。イースの本を持って、聖域を訪れてみてくれないか。地下への扉は、アスタルに開けてもらえばいい」

アドルは長老の頼みを聞き入れ、廃墟へと旅立った。

ムーンドリアの廃墟

探索を進めていると1人の老人と出会った。

レグス

「私の名は、レグス。剣士であるお前に、頼みがある。そこに、魔物が見張っている宝箱があったじゃろ。あの中のものを、取ってきてくれぬか」

アドルは老人の願いを聞き入れ、ゴーレムのような魔物を倒し、宝箱から神界の杖を手に入れる。再び老人に語りかけると、

レグス

「そなたの手ににぎられているのは、まさしく神界の杖。やはり、あの宝箱の中にあったか。この奥にある石像は、杖を持っているじゃろ。あれは、伝説の女神の姿を型どったものなんじゃ。かつて、女神とそれに仕える六人の神官だけが、魔法を使うことが出来たと聞く。杖を持つものは、指導者であることの証。

その杖を持って、後ろの像に触れたとき、そなたにも、魔法を扱う資格が与えられることじゃろう」

アドルは、レグスに教えられたとおり、女神の像へと向かった。

ナレーション

「神界の杖が石像に触れた瞬間、アドルの体に何かが起こったようだ」

女神の像に触れ、アドルは魔法を使えるようになった。そのアドルに、レグスはこう告げる。

レグス

「六つの魔法は、このイースのどこかに存在するはず。それらを、捜すのがよかろう」

レグスの言葉を胸に、アドルはいよいよ聖域へと足を踏み入れる。

トールの聖域

最初の回廊には大きな扉があったが、封印されていて開かない。あきらめて先に進んだ小部屋で、アドルは紫色の石像を発見する。その前に立つと、イースの本「ハダルの章」がすいこまれていった。

ナレーション

「一冊の本が、音もなく石像の中へ消えてゆく。それを、じっと見守るアドルに低い声で語りかけるものがあった」

ハダル

「勇者よ！　よくぞここを訪れてくれた。私は、神官のハダル。

このイースに、再び災いがよみがえろうとしている。地上での魔物の出現に反応して、天空の地に眠っていた魔物も再び活動を始めたのだ。

魔の元凶は、サルモンの神殿に存在する。我々に、六冊の本を全て返還したとき、そこへの道が開かれよう」

ハダルの言葉に従い、アドルは聖域の探索を続ける。聖域はラスティーニ廃坑とつながっており、2つのダンジョンを行き来しながら次々と同じような石像を発見していく。

トバ

「勇者よ！　よくぞここを訪れてくれた。私の名は、トバ。

我々、六人の神官は、それぞれ魔法をひとつずつ持っていた。

「力」を司る神官は炎の魔法、「知恵」を司る神官はテレパシーの魔法といった具合だ。

魔の拠点にたどり着くには、6つの魔法が必要となろう」

ダビー

「勇者よ！　よくぞここを訪れてくれた。私は神官のダビー。

かつて、イースを天空に上げるほどの強大な力があった。魔物がこの世に生まれた原因も、そこにあるのだ。魔物とは結局、魔法が作り出したもの。魔法がある限り、魔物は永遠に生まれ続ける。

魔の存在を抹消するには、女神の力が必要となろう。勇者よ！　二人の女神を探せ!!」

ジェンマ

「私は「知恵」を司る神官、ジェンマ。

魔物とは、魔法によって作り出された生き物。戦い、死んでゆくために生まれてきた悲しい生き物なのだ。彼らは、彼らなりに生活というものをもっている。もし魔物と語り合うことができれば、何かわかるはずだ」

メサ

「勇者よ！　よくぞここを訪れてくれた。私は、神官のメサ。

700年前、イースは魔物の追撃から逃れるため、天空をさまよう巨大な箱船となった。サルモンの神殿は、その最高峰にそびえ立つ。神殿へは、氷に覆われた外壁をのぼり、内掘である溶岩を渡ることでたどり着けよう」

こうしてアドルは、「ファクトの章」以外の5冊のイースの本を石像へとおさめていった。

ラスティーニの廃坑

廃坑を探索し、クレリアの指輪を手に入れたアドルは、壁の一部が崩れた場所を発見する。途中で入手したマトックを使い、アドルは壁を壊すことにした。

ナレーション

「アドルは、こんしんの力をこめてマトックを振り下ろす。壁がすさまじい音とともに崩れてゆく」

開いた穴の向こうに、アドルは探していた男の姿を見つける。

フレア

「ありがとう。もう、ダメかと思っていたよ。私は医者のフレア＝ラル。もう、一人で地上へ出られるから、私のことは心配しなくていい。おや、それは、私あての手紙なのか。バノアさんの娘が重病だって？　あの病気の治療には、確か2つの薬草がいる。

ひとつは、『セルセタの花』。これは、暗くじめじめしたところにだけ生える花だ。もうひとつは…えーと何だっけなあ…。そうだ！「ロダの実」だ！　最近、ほとんど見かけないが、以前は、廃きょのあたりで手に入ったはずだ。この2つの薬草を私のところへもってくれば、特効薬を調合してあげよう。

ああ、その扉かい？　そこは通れないよ。以前、聖域につながっていたんだが、落盤によって通路がふさがってしまったんだ」

そのまま廃坑を進み、宝箱からファイヤーの魔法を入手。その魔法の力でカニのような巨大モンスター・ベラガンダーを倒し、さらに奥に進むと、地下に湧く泉の近くに何かが……。

ナレーション

「水辺に、美しい花が咲いている」

このセルセタの花のほか、邪悪な鈴と鉄鉱石、ライトの魔法も見つかった。薬の調合に必要なロダの実は、廃墟で手に入れてある。アドルはいったんランスの村へと戻ることにした。

ランスの村・フレアの家

リリア

「最近、なんだか体がだるくて困っちゃう。でも、そんなことを言うとお母さんを心配させちゃうし…」

途中、気分が悪そうなリリアの姿を目にしつつ、アドルはフレアの家へと急ぐ。

フレア

「よく、薬草を見つけて来たね。大変だったろう。さぁ、薬を調合してあげよう。

バノアさんの娘には、病気のことを言わない方がいい。……さあ、できた。これを持って行ってあげなさい」

アドルはリリアの薬を受け取る。

フレア

「バノアさんの娘も、あの薬で助かるだろう。やっぱり、人助けは気持ちがいい。これこそ、医者だけが味わえる喜びだろうな」

ランスの村・バノアの家

バノア

「その薬は…フレアに会ったんだね。アドル！　ありがとう。これで、娘の命も助かった。さっき、レグスという老人がここへ来て、お前にロッドを渡してやれと言っていた。

この家には、私の夫が生前、どこからか見つけてきた不思議なロッドがあるんだよ。アドル。娘を救ってくれたお礼だ。さあ、このロッドをもってゆきなさい」

バノアから受け取ったのは、リターンの魔法だった。アドルが家を出ると、リリアが家の外に立っている。

リリア

「立ち聞きしてごめんなさい。私、もうじき病気で死ぬところだったのね。ちっとも知らなかった…。私のために、命がけで薬をとってきてくれたんでしょう。あなたには、なんてお礼をいっていいのか。

本当にありがとうございました」

旅立つアドルに、リリアは告げる。

リリア

「アドルさん…ううん、何でもないの。気をつけて、行ってね」

ランスの村

リリアの病気を治したあと、アドルはランスの村で情報を集め直す。

男

「さっきレグスが村に現れて、こう言っていたよ。アドルという少年は、荒廃したイースに神が下さった救世主なんじゃないかってね」

ルードル

「私は、ギドの店で見習い工をやっているルードル。鉱石のたくさんある場所を知らないかな？　最近、材料不足で、商品が作れなくてね」

女

「最近、ジラの家から、魔物の気配がするみたい。あそこには、魔物が住み着いてるんじゃないかしら」

ランスの村・ギドの防具屋

ギドは、廃坑で入手した鉄鉱石を見つけて声をかけてくる。

ギド

「鉄鉱石を売ってくれないか。最近このあたりが物騒になったので、材料が不足してこまっているんだ。3000GOLDでどうだ」

こうして、防具屋の商品にブレストプレートとプレートメイルが加わった。

ランスの村・ジラの家

次にアドルは、ジラの家へと向かう。

ジラ

「最近、うちの地下室から不気味な物音がする。何か恐ろしい殺気のようなものを感じるんだ。君は剣士だろう。ちょっと、地下室を見てきてくれないかな」

ジラの頼みを聞き入れ、地下室に入ったアドルは、ただならぬ気配を感じる。そこで、廃坑

で手に入れた邪悪な鈴を使ってみた。

ナレーション

「鈴を鳴らすと、壁の向こうから何か恐ろしい気配のするものが迫ってくる」

すると、壁に穴があき、モンスターの群が飛び出してきた。アドルは、その先へ進む。

トールの聖域

ジラの家の地下は聖域に通じていた。その奥でアドルは、最後の1つの神官の像を発見する。

ファクト

「私は、神官ファクト。君には、何としてもサルモンの神殿にたどり着き、魔の元凶を封じてもらわねばならない。奴らによって、このイースがコントロールされたら、世界は間違いなく破滅する。

クレリアという、魔法の力が宿った金属がある。あいつは、その金属で作った剣でなければ倒すことはできない。君の剣の「力」と、我々の「思い」が一つとなったとき、この世に平和が訪れるだろう。

女神から、預かっているものがある。これを、君に託そう。手にしたら、まず読んでみるがよい」

アドルは、導きの巻物を手に入れた。

導きの巻物

「この巻物を読んでいる人は、我が神官達が認めた勇者なのでしょう。

今、世界は破滅の危機にみまわれています。

この災いは私達の力だけでは、封じられそうにありません。どうか、サルモンの神殿へ来てください。

この巻物は、各地に点在する女神像によって内容が書きかわり、あなたの進むべき道をしめしてくれます」

ファクト

「さあ、この国を救おうとしているお前のために、サルモンの神殿への道を開こう」

どこかで扉の開く大きな音がした。

トールの聖域

以前は入れなかった最初の回廊の扉の先には、ノルティア氷壁が広がっていた。

ノルティア氷壁

随所にある、降りることはできても登れない氷の坂に苦しめられつつ、探索を進めるアドル。宝箱から手に入れた氷霧の玉をクレバスで使用し、雪の橋を架けてさらに先を目指す。

ナレーション

「玉から、氷の粒がすさまじく吹き出し、橋をつくってゆく」

その先では、鷹の彫像を入手。雪のブロックをファイヤーの魔法で溶かし、クレバスを渡る。さらにその先で、テレパシーの魔法を入手。魔法の力で聖獣ルーに変身し、モンスターから情報を集める。

魔物

「俺は、女神像の前にたたずむ二人の少女を見た。二人は、俺の気配に気づくと姿を消してしまった」

魔物

「氷の坂道は、アドルの足では登れまい。あの靴は、奥に隠したし…」

魔物

「さっき空から、助けを求める悲鳴が聞こえた。見上げると、サルモンの神殿のほうへでっかい鳥が飛んで行くところだった。その足には、少女が握られてたんだ」

その後、壁の側面に巧妙に隠された小部屋から精霊の衣を手に入れ、氷壁の果てでは氷の坂を登れる石の靴を手に入れる。その付近には大きな扉があったが、触れても何の反応もない。とりあえず扉の謎はあきらめ、あらためて氷壁を探索するうちに女神像が見つかり、導きの巻物が反応を示した。

導きの巻物

「氷におおわれた外壁より、その内部へ入るには、扉をくぐらねばなりません。

しかし、あの扉は幻なのです。それを見破ったとき、真実の扉がそこに現れるでしょう」

さらに探索を続け、幻影の鏡を入手。これを先ほどの扉に使ってみる。

ナレーション

「前に扉があるはずなのに、鏡にはまったく写らない。突然、鏡が輝き、真実の扉を写し出す」

幻の扉の隣に出現した扉の先には、氷を操るティアルマスがいた。この戦いに勝利したアドルは、扉を開けて溶岩地帯へと足を踏み入れる。

バーンドブレス

灼熱の溶岩に包まれたエリアを進むと、やがて毒ガスに満ちた通路に突き当たる。その道をあきらめて先に進むと、小さな村に到着した。

溶岩の村

男

「以前、このあたりには、神の使いと呼ばれる動物が生息していたらしい。しかし、彼らは呪いをかけられ、魔物へと変えられてしまったと言う」

男

「氷の山へ続く通路を通るたびに、妙な気配がする。あそこには、きっと何かがいるんだ。どうにかして、おびき出せないかな」

村の奥には、溶岩地帯の抜け道へ続く橋番のルバがいた。

ルバ

「私は、橋番のルバ。魔物に、橋を架ける機械を壊されて、向こう岸へ渡れなくなってしまった。困ったものだよ」

アドルは、ある村人の話を思い出す。

男

「村の反対側には、もう一人の橋番ルバがいる。この間、この村に魔物が侵入して大騒ぎになってね、それからというもの、彼の様子がどうもおかしいのだ」

そこで、アドルはテレパシーの魔法で魔物に変身して、ルバに話しかけた。

ルバ

「約束どおり、アドルは渡らせませんでしたよ。私の息子は、本当に無事なんでしょうね」

人間へ戻り、アドルは再度ルバに話しかける。

ルバ

「なに？　さっきの魔物は、君だったって？　わかってしまったのなら、仕方がない。しかし、これから話すことは誰にも言ってはならんぞ。

この間、この村に魔物がはいりこんだとき、私の息子が、魔物に捕らわれてしまったのだ。その後、奴らはこんなことを言ってきた。もうすぐ、ここにアドルという赤毛の少年がやって来る。息子を返して欲しければ、アドルに橋を渡らせるな、と。

アドル君！　そもそも、君がここへ来たために、こんなことになったのだ。責任をもって、息子を捜してきてくれたまえ!!

おっと、ちょっとまってくれ。おそらく息子は、どこかに閉じ込められているはず。この耳飾りがあれば、どんな小さい音でも聞き取れる。これをつけて息子を捜してくれ」

ルバからささやきの耳飾りを受け取り、アドルは再び溶岩地帯へ。

ランスの村

冒険途中、リリアに会いにランスの村に戻ったアドルは、気になる話を聞く。

バノア

「娘の姿が見あたらない。どうも、お前を追っていったようだ。もし、娘に出会ったら連れ戻しておくれよ」

リリアはどこへ行ったのだろうか？

溶岩地帯

アドルはテレパシーの魔法を使い、モンスターから情報を集める。

魔物

「この間、なまいきな奴を、氷の山へと続く通路へと、追い込んでやった。俺たちをよそ者扱いしやがって…」

魔物

「ロダの葉をどっかで落としちまった。俺は、もうガスの吹き出す通路を渡れねえ。どうしよう」

魔物

「あいつが俺達を裏切らないかぎり、アドルは、サルモンの神殿へたどり着けないわけだ」

魔物

「人間の男の子が、牢屋に閉じ込められてから二日がたつ。そろそろ、餓死しちまうんじゃねえか」

溶岩地帯の入り口付近に何かが隠れ住んでいることを知ったアドルは、邪悪な鈴でモンスターをおびき出してみる。すると、たくさんの聖獣ルーが姿を現した。テレパシーの魔法で魔物に変身し、アドルは彼らから情報を集める。

ルー

「我々は、ずっと昔からこの溶岩に住んでいる動物なんです。魔物どもに、こんなところへ追いやられてしまいました」

ルー

「ガスの噴き出す通路のほうへ、人間の男の子が、連れて行かれるのを見たよ」

ルー

「ガスを通り抜けるには、ロダの葉を口にあてなくてはならないんだ。あれは、有毒ガスを無害にする成分があるからね」

ルー

「ロダの葉が、この通路の先の溶岩の岸辺に落ちていたよ」

情報を頼りに探すと、溶岩地帯の入口付近の岸辺で小さな何かが見つかる。

ナレーション

「火山灰に、葉っぱが埋もれている」

このロダの葉を使い、毒ガス地帯を抜けて先へ進むアドル。ルバの息子を探すアドルは、やがて大きなひび割れのある壁を発見する。そこで、ささやきの耳飾りを装着してみる。

ナレーション

「岩の裂け目の奥に、かすかに人の気配がある。アドルが大声で叫ぶと、返事が返ってきた」

タルフ
「誰かそこにいるんだね。僕は、橋番の息子タルフ。僕を助けにきてくれたんだろう。でも、この岩盤は固くて、壊れそうにないよ。ここには、ずっと前から閉じ込められている魔物がいる。でも、魔物は襲ってこないし、不思議なことに、僕はそいつと言葉が通じるんだ。その魔物は、キースっていう名前らしいんだ。彼が、黒い真珠を持ってきて欲しいと言ってる。それがあれば、ここから脱出できるそうだよ。お願い。黒い真珠を捜してきてよ」

溶岩地帯を探索して黒真珠を見つけたアドルは、再度ひび割れの前にやってきた。

タルフ
「黒い真珠を見つけてきてくれたんだね。岩の裂け目の奥へ手を伸ばしてよ。そう…ちょい右…その辺だよ、よーし、確かに受け取ったぞ」

タルフはキースに黒真珠を渡す。

タルフ
「やったーっ!!　黒い真珠から光があふれだして、牢屋の入口が開いたよ。ありがとう。
　みんな君のおかげだよ。僕は一足先に村へ戻ってる。後で必ず来てよね」

溶岩の村

ルバの息子タルフを助け出したアドルは、溶岩の村へと戻った。

タルフ
「さっき真珠を持ってきてくれたのは君だね。あの後、魔物が僕を抱いて溶岩を渡り、村の入口まで送ってくれたんだ」

タルフの無事を確認し、ルバのもとへ向かう。

ルバ
「すまなかったね。息子のために感情的になってしまって。実は、橋は壊されてはいないのだ。さあ、君のために橋を架けてあげよう」

ルバによって架けられた橋を渡る前に、アドルはタルフの言葉を思い出す。

タルフ
「あっ、そうそう。僕が捕まってた牢屋の中に、何か書いてあったでしょ。読んでみた？　あれは、あのキースって魔物が書いたんだろうな」

バーンドブレス

タルフの捕まっていた場所の壁には、キースという魔物が彫った文字が残されていた。

壁の書き置き
「ここへ閉じ込められて、もう5日目になる。
俺も、そろそろ年貢の収めどきかもしれない。
昨日、久しぶりに夢を見た。
不思議な夢だった。
夢には少女が出てきて、神殿へ来てほしいと叫んでいた。
俺には、その少女が伝説の女神とだぶって見えたのだ。
あの夢が正夢なら、彼女の力になれないのが残念だ。俺は、まだ死にたくない・・・」

その後、溶岩の村の橋を渡った最深部で、口から巨大な触手を吐き出すゲラルディとバトル。触手を出している間に弱点の口へとファイヤーの魔法を叩き込み、アドルは敵を撃破する。

ラミアの村

ゲラルディのいた部屋の扉は、ラミアの村へとつながっていた。そこは魔物に支配された村で、いくつもの悲しい話を聞くこととなる。

マリアの母
「この間、魔物の人間狩りがあって、娘のマリアが捕まってしまったの。もうすぐ、あの娘は奴らのいけにえにされる…。
　ほら、神殿の方で鐘の音が聞こえたでしょう。あれは、いけにえを捧げる合図なの。今、誰かが魔物にいけにえにされたんだわ。次は、うちの子の番かもしれない。ああ、マリアが殺されてしまう」

老人
「レグという老人は、神殿の探索が何よりも好きだった。神殿が魔物に支配されてからというもの、彼は自分の生きがいを失い、ふさぎ込んでしまったのだ」

ラミアの村・レグの家

レグ
「わしは、もう老いぼれじゃ。いつ、あの世から迎えが来てもおかしくはない。魔物が何をしようが、もうどうでもいいことじゃ」

ラミアの村・ハダトの家

ハダト
「三日前から、息子のサダが行方不明となっておる。また、ちょうどその日、この家に古くから伝わる剣が姿を消したのじゃ。おそらく、サダがそれらをもっていったのじゃろうが、どこへ行ったのかさっぱり見当がつかん。お若いの、何か知らんかの？」

ラミアの村

アドルは、サルモンの神殿へ続く道の門番をしている青年と出会う。

ゴート
「君は、アドルっていうんだろ。おいらは、ゴート。夕べ不思議な夢を見てね、その中には、君が出てきたんだよ。夢には、かわいい女の子が出てきてさ、もうすぐ、ここへ赤毛の少年がやってくる、彼を手助けしなくちゃいけないって言うんだ。そして、君がここへ現れたってわけさ。君は、神殿へ行きたいんだろ。でも、あそこへ何も持たずに行くのは危険すぎるなあ。
　そうだ!!　ハダトさんにも協力してもらおう。あの人は、サダが神殿へ入っていったことを知らない。それを話せば、きっと何か助けてくれるよ」

ゴートの話を聞いたアドルは、ハダトの家で事情を話す。

ラミアの村・ハダトの家

ハダト
「サダは神殿へ向かったと？　そうか、あいつは魔物にいけにえとして捕まったマリアを助けに行きよったな。お若いの。神殿へ行くのならサダを連れ戻してくれんか」

アドルは、ハダトの頼みを聞き入れることにした。

ハダト
「そうか、ありがとうよ。では、この貝がらをもっていくといい。これを使えば、離れていてもわしと話ができる」

リラの貝殻を手に入れたアドルは、再びゴートに会いにいく。

ラミアの村

ゴート
「ハダトさんから、リラの貝殻をもらってきたんだね。それなら、大丈夫だな。そこの扉の鍵は、開けておいた。さあ、早く行きなよ。何か困ったことがあったらおいらに言っておくれよ。でないと、夢の中の女の子を裏切ることになるからさ」

サルモン神殿

サルモンの神殿の入口は、魔物にしっかりとガードされている。アドルは、ラミアの村で聞いたことを思い出した。

女
「いけにえを助けに行きたくても、神殿の入口は番兵が見張ってて、中に入れないわ。あーあ、人間が魔物にでも化けられればいいのに」

アドルはテレパシーの魔法で魔物の姿に変身し、何食わぬ顔で入口へと向かう。

魔物
「お前が、アドルを殺ったというのか？　確かに、その剣や鎧は奴の持物のようだな。よし、扉を開けてやる。
ザバ様に報告に行け。ザバ様の部屋はわかっているな。神殿の右手の三階だぞ」

サルモンの神殿に潜り込んだアドルは、ザバに会うために探索を始めた。しかし、アドルが神殿に侵入したことがばれたようで、神殿中の扉は封鎖されている。アドルはモンスターに変身して探索を続けるが、格子で閉ざされた通路に行き当たってしまう。

魔物
「この先では、大事な会議が行われているのだ。今日は、通行証を持たぬ者を通すわけにはいかない」

そこで、アドルはまず通行証を手に入れることにした。

魔物
「なに、アドルの証拠物件をザバ様に見せに行くのか。ザバ様は、今は確か北の会議室にいるはずだ。通行証を発行してやる。さあ早く行け」

通行証を手に入れ、アドルは会議室の扉前まで潜り込む。そこでささやきの耳飾りを使い、会議の内容を盗み聞く。

魔物
「いけにえとして捕らえてあった人間どもが脱走しました。それだけなら、まだいいのですが、奴らに神殿の鍵を持ち去られてしまったのです。もし、あの鍵がアドルの手に渡ったら、神殿内の封鎖した扉が、全て突破されてしまいます。
　とりあえず、落とし格子を誰も通過させないよう伝令を出しました。今は、幹部の識別コードN－8086を知らぬ者は落とし格子を上げることはできません。さあ、今後の対策を…」

アドルは盗み聞いた識別コードを使い、神殿中の落とし格子を上げていった。

魔物
「おまえの識別コードを言え!!　知らぬなら、ここを通すわけにはいかん」

アドル
「私の識別コードは、N－8086。ザバ様の伝令です。もう落とし格子を下ろしておく必要はない、とのことでした」

魔物
「む、そうか。では、落とし格子を上げよう。

なんでも、そこの地下水路に、いけにえの脱走者どもが逃げ込んだらしいぞ」

脱走者たちに会うために、アドルは地下水路へと向かう。しかし、その前に黒衣の影が立ちはだかる。

ダレス

「きさまが侵入者だな!!　すぐこの神殿から出てゆけ。さまなくば、おまえを人間に戻れなくしてやる!!　今、この場で立ち去れば許してやろう」

アドルが言葉を無視して先へ進もうとすると、その背に黒衣の男が声をかける。

ダレス

「私の好意を無駄にする気なのだな。私を魔法使いのダレスと知っているのか！　馬鹿な奴だ。一生、魔物の姿で過ごすがいい!!」

ダレスの力で、アドルは魔物の姿から戻れなくなってしまった。

サルモン神殿・地下水路

魔物の姿のまま下水道を進んでいると、最深部で脱走者たちが隠れている扉を発見する。

扉の向こうの男

「うわーっ！　魔物だっ!!　我々がここに隠れていることが、バレたんだ。みんな、扉を押さえて絶対に中へ入れるなーっ!!」

アドル

「ちょっと待って下さい。僕は人間です。魔法使いに魔物に変えられてしまったんです」

扉の向こう

「信用できないな…。それなら、人間の姿に戻ってからここへ来い。

神殿左奥に、他と壁の色の違う部屋がある。そこには、聖なる杯がかくされているというのだ。それは、かつて光を司る神官ダビーのものだったらしい。

知人のレグが、ラミアの村に住んでいる。彼のところに、その杯をもっていけば、人間に戻る方法を教えてくれよう」

ラミアの村・レグの家

レグ

「そなた、魔物の姿をしてはいるが、本当は人間じゃな。聖なる杯を見つけてこい。それで、聖水を作れば、もとの姿に戻れよう」

サルモン神殿

かつてダビーが管轄していたという部屋に入るが、そこには何もない。だが、ライトの魔法を使うと宝箱が浮かび上がり、聖なる杯を手に入れることができた。

ラミアの村・レグの家

ラミアの村に戻ったアドルは、さっそくレグの家へと向かう。

レグ

「おお、それは聖なる杯。これで、そなたは人間の姿に戻れる。この家には古い井戸がある。700年も昔のものじゃ。その水は廃坑の底を流れていてな、多々の解毒作用があるんじゃ。それを、杯に満たしたとき聖水が出来上がる。魔物の呪いは、それで解けることじゃろう。さあ、その杯に注いでやろう」

ナレーション

「聖なる杯に、澄んだ水が満たされてゆく…。透きとおった水を口に含むと体から、邪悪な妖気が消えてゆく」

聖なる杯の力で、アドルは人間の姿に戻ることができた。

サルモン神殿・地下水路

人間に戻ったアドルは、脱走者たちの隠れ家へと向かう。中に入れてもらえたアドルは、彼らからさまざまな話を聞く。

男

「我々は、うまく魔物から逃げられたけど、マリアという女の子が逃げ遅れてしまった。彼女はもうじき殺されてしまう」

男

「キースっていう魔物からこんな話を聞いた。女神の王宮へ続く道は、女神像によって閉ざされており、かつて、女神がもっていたというペンダントを首にかけてそれに触れたとき、体は神殿本館へと運ばれるらしい」

男

「奥にリリアという女の子がいるよ。君は、アドルって言うんだろ。彼女が、君にしきりに会いたがっていたよ」

そしてアドルは、自分を追ってきたリリアと再会する。

リリア

「本当にアドルさんなの!?　もう会えないかと思ってた…。私です。ランスの村で助けてもらったリリアです。魔物の人間狩りに遭って、捕まってしまったんです。

さっき、キースという名の魔物が私達を助けてくれました。そのとき、この鍵を持っていけって。封鎖されている扉は、ほとんどこの鍵で開くだろうって言ってました」

リリアから神殿の鍵を受け取ると、扉の外から不気味な笑い声が聞こえてきた。

ダレス

「おかげで、脱走者どもが見つかったよ。きさまのあとを私の手下がつけていたのだ。そいつらは、重大な秘密を知ってしまった。生かしておくわけにはいかん。

きさまは、自分の痛みは耐えられても、人の苦しむ姿は耐えられまい。さあ、じっくりとその苦しみを味わうのだ。石となれっ!!」

脱走者たちは、全員石になってしまった……。

サルモン神殿

神殿へと戻ったアドルは神殿の鍵を使って宝箱を回収していく。やすらぎの指輪、アイアンシールド、タイムストップの魔法などが手に入る。その後、巨大なクモのようなドルーガーとの戦いを制して進むと、女神像を発見。導きの巻物が反応を示す。

導きの巻物

「私達のところへは、この石像が導いてくれます。ペンダントを首にかけ、石像に触れればよいのです。

対になった二つのペンダントを捜しなさい」

その後、魔物たちの会議室の近くにある地下水路の奥で銀のペンダントを見つけたアドルは、その力を使って女神像から本館へとワープすることができた。

サルモン神殿・本館

本館にたどり着くと、リラの貝殻から、ハダトの呼びかけが聞こえてきた。

ハダト

「アドル。子供がおまえを訪ねて来ておるぞ。タルフという男の子じゃ。いったん、わしの家へ戻ってこい」

ラミアの村・ハダトの家

ラミアの村に戻ったアドルを迎えたのは、溶岩の村落で救出したタルフだった。

タルフ

「僕だよ。タルフだよ。君が村を去ったあと、ローブをまとった男が現れて、いろいろと君のことを聞きまわっていた。怪しいと思って後をつけたら、この村にたどりついたんだ。その男は、神殿の中へと入っていったよ」

サルモンの神殿・本館

再び神殿本館へと向かうアドル。途中、扉を守る魔物からこんな言葉を耳にする。

魔物

「さっき俺は、キースとかいう奴を発見して後を追ったんだ。だけど、この先でまんまと逃げられちまったよ」

魔物

「水路調整室の鍵がなくなったんだとよ。キースとかいう魔物がかっぱらったのかな」

サルモン神殿・地下水路

本館とつながる地下水路には、バトルシール

ユニークメッセージ❶ from『Ⅱ』

ランスの村

フレア救出後の会話。

レノア

「本当にありがとう。そうだ、何かお礼をしよう。と、思ったけど僕は何も持ってないなあ。しかたがない。僕の真心をきみにあげよう」

溶岩の村

男

「魔物に襲われそうになったとき、かしこい人は、死んだふりをするんだよ」

バーンドブレス

魔物に変身して話しかけると……。ちなみに、ルーは強いが、倒して経験値稼ぎをすることができる。

ルー

「君は僕達の仲間じゃないか。いじめないでくれよっ!!」

ラミアの村

金のペンダントを持っている際の会話。

レグ

「おや？　それは女神様が身につけていらっしゃったといわれるペンダント。なぜ、おまえなんかが持っておるのじゃ？

神殿の王域には、かつて王族しか入れなかった。そのペンダントは二人の通行証だったらしい。しかし、神殿が魔物に支配された今となってはもう必要ないものじゃがな」

ドが隠されていた。そのまま探索を続けていると、最深部で1体の魔物と遭遇する。

キース

「君の声は、溶岩の牢屋で聞いたことがあるな。俺は、キースってんだ。今さっき、番兵に見つかって追われてね、しばらく、ここに潜んでいることにしたんだ。

君は王域へ行こうと思ってるんだろ。あそこへ行く道は、どうやらこの水路しかないみたいだ。ここに水路調整室の鍵がある。その部屋では、水路の水をコントロールすることができる。そこで、水をすっかりひかしてしまってから床をつたって、王域へと入ればいい」

キースから水路室の鍵を受け取り、アドルは水路室へと向かう。脱走者たちの隠れ家の近くにある水路室でパネルを押すと、水路の水が引いていく。そこでバトルアーマー、隼の彫像、バトルソードを入手し、先へ進む。

途中、謎の石像を見つけたので、魔物に変身して情報を集める。

魔物

「この奥に立っている石像は、魔法使いのダレス様に石にかえられた人間らしいぜ」

こうして地下水路を抜けようとしたところで、キースと再会する。

キース

「俺だよ。キースだ。この奥には、鐘つき堂があって、今にも、いけにえの儀式が始まろうとしている。

鐘の音が5回鳴ったとき、マリアという娘が犠牲になる。アドル、助けてやってくれよ」

女神の王宮

リラの貝殻を使い、ハダトに助言を求める。

ハダト

「かつて女神達が住んでいた王宮は、神殿のずっと奥まったところにあったらしい。そこへは、確か、神殿へ入ってすぐの建物から通じる道があったというのを聞いたことがある」

鐘つき堂へと向かう途中、王宮らしき建物に入ったアドルの耳に美しい声が聞こえてきた。

女神

「私は、このイースの女神です。この部屋の中央まで進んで下さい」

部屋の中央まで進んだアドルに、女神は語りかけた。

女神

「よく、ここまで来てくれました。私達には、剣士のあなたが必要なのです。私達のいる神殿の中枢部へ入るには、あなたがここへ来るのに使ったのと同じようなペンダントが必要となります。魔物によって、石にされた人達がいるようですね。ペンダントは、どうやら彼らが持っているようなのです。この神殿の鐘つき堂には、夢見の石像が安置されていて、あれを使えば、皆をもとどおりにすることができます。あなたが石像をここへ持ってきたとき、その使い方を教えましょう」

鐘つき堂

魔物

「アドルを殺るために、ザバ様自ら鐘つき堂の入口で待ち伏せてるって話だぜ」

途中で聞いた情報どおりに、鐘つき堂にはザバが待ち受けていた。部下のコウモリとともに襲ってきたザバを倒して進むと、堂内に鐘の音が鳴り響いた。

ナレーション

「とむらいの鐘が静かに鳴り響いた。いけにえの儀式が始まったのだ」

中に入ると、結界に覆われて身動きの取れない娘を発見する。

マリア

「来ちゃだめーっ！　あなたまで、死んじゃうわ!!」

結界を解く方法が見当たらず、急いで鐘つき堂を駆け上るアドル。その耳に、無情に鐘は鳴り響く。

ナレーション

「2回目の鐘の音が静かに鳴り響いた」

ナレーション

「3回目の鐘の音が静かに鳴り響いた」

途中、結界に守られた宝箱を横目にしつつ、アドルは最上階へ急ぐ。

ナレーション

「ついに、4回目の鐘の音が鳴り響いた」

最上階の大きな鐘の下へたどり着いたアドルを待っていたのは、黒衣の魔法使いダレスだった。

ダレス

「ここまでたどり着いたお前をほめてやろう。だが少しばかり遅かったようだな。

もうすでに、鐘は4回鳴らした。私がこの鐘で5回目を鳴らせば、下の娘は死ぬのだ。

お前に、このいけにえの意味を教えてやろう。このイースには、かつての神官の子孫がいまだ存在する。これは、彼らを見つけ出すための儀式なのだ。

さあ、5回目の鐘の音をじっくりと味わうがいい」

とむらいの鐘が、無慈悲に響き渡る。ダレスは不気味な笑い声を残して、その姿を消した。アドルはマリアのもとへと急いだが、彼女はすでに倒れていた……。

先ほどは結界で守られていた宝箱から夢見の石像を手に入れたアドルは女神のもとへと戻る。

女神の王宮

女神

「夢見の石像を持って来たのですね。それには、目が一つしか入っていないでしょう。もう片方の目となるものが、黒い真珠です。目をはめたとき、石像は眠りから目覚め、呪いを解くことができるようになります。黒い真珠を手に入れたらもう一度、ここへ来てください」

黒い真珠を渡したタルフに会うために、アドルはラミアの村に戻った。

ラミアの村

タルフ

「黒真珠だって？　ああ、それならここにあるよ…。あれ？　ポケットに穴が開いてらあ。この村に来たときは、確かにあったのに。さっきゴートって人と話していたときに落としたのかな」

ゴート

「黒真珠を落としたっていうのかい。そう言えば、さっき奇妙なローブをまとった男がその辺で何かを拾っていたなあ。その男は、そのまま神殿の中へと入っていったよ。神殿の番兵が平然としていたところをみると魔物の一味だったのかも知れないな。

おいらは、気にかかっていることがひとつあるんだ。どうも、空気が暖かくなってきているような気がするんだよ。まさかとは思うけど、イースが地上へ降り始めているなんて…」

黒い真珠を探しに、再びサルモン神殿へ。

サルモンの神殿

魔物に変身し、情報を集めるアドル。

魔物

「会議がやっと終わったようだ。なんでも、魔法使いのダレス様が神殿に何かを持ち込んだため、会議が長引いてたらしいぜ」

会議が行われていた部屋で黒真珠を手に入れたアドルは、女神の王宮へと急ぐ。

女神の王宮

夢見の石像の目に黒真珠が吸い込まれてゆき、ほのかに輝き出した。

女神

「さあ、みんなの呪いを解いてあげてください。その石像を鐘つき堂の頂で使えばいいのです。最後の戦いの時が近づいています。各地に散らばっている神官のまつえい達に、この神殿へ来るよう呼びかけました。もうじき彼らは、私達のいる地下の中枢部へと集まって来るでしょう。あなたも、早く私達のところへ来てください」

鐘つき堂

アドルは、再び鐘つき堂の頂を目指した。その途中、マリアのなきがらがなくなっていることに気づく。

最上階に到着したアドルは石像をかかげる。

ナレーション

「夢見の石像を天にかかげると、その目から、まばゆい光が放たれてゆく」

これで石化の呪いは解けた。アドルは脱走者たちのもとへ向かう。

脱走者の隠れ家

夢見の石像の力で人々は元の姿を取り戻す。

男

「鐘つき堂に監禁されていたとき、外に下界の山々が見えた。もしかすると、イースが地上へ降り始めているのかも知れないな」

男

「魔の根源が存在するイースの中枢部は、ずっと下、つまり水路のさらに下に存在するらしい」

女

「雲の見える高さが、いつもとちがうの。まさか、このイースが降り始めているなんてことはないわよね」

男

「気づいたら、奥にいたリリアがいなくなっているんだ。いったい、どこへいったんだろう」

男

「私達が鐘つき堂に監禁されてるとき、鳩が舞い込んできた。その足には、ペンダントと手紙がくくりつけられていたんだ。フレアという男が、君に宛てたものだ。

彼は、聖域で不思議なペンダントを見つけたらしい。これを君に渡してほしいと書いてあった」

アドルは男から金色のペンダントを受け取り、その足で水路の中で石化の呪いを受けていた男のもとへ向かう。

サルモン神殿・地下水路

サダ
「君かい。僕の呪いをといてくれたのは。僕は、ラミアの村のサダ。恋人のマリアを魔物の手から奪い返すために、この神殿へのり込み、魔法使いに石にされてたんだ。
そうか…。マリアの救出は間に合わなかったのか。しかたがないよ。君は最善を尽くしてくれたんだしね。僕に、もう剣は必要ない。君にあげるよ。僕の家には、神殿で発見した素晴らしい鎧があるんだ。今、おやじが家にいるはずだ。もらっていくといいよ」
アドルは、サダから銀色に輝くクレリアソードを受け取った。

サダ
「クレリアの剣は、僕の家に伝わる由緒あるものだ。大切に使ってくれよ」
アドルは、鎧を持つというハダトの家へと向かう。

ラミアの村・ハダトの家

ハダト
「その剣は、サダの持って行った剣じゃないか。まさか…サダは…。…そうか、よかった。君が救出してくれたのか。ありがとう。そうだ。このよろいを持って行ってくれ」
ハダトが渡したのはクレリアアーマーだった。

ハダト
「君には、クレリアの盾も渡してやりたいところじゃが残念ながら、あれはこのイースにはない。地上にあるんじゃ」
2つのクレリア製品を装備したアドルは、女神の王宮で金のネックレスを使い、神殿の中枢部を目指す。

イース中枢部

中枢部に足を踏み入れようとしたそのとき、ダレスの声が響き渡った。

ダレス
「この魔法使いのダレス、自ら戦うときが来たようだな。きさまの魔法など封じてくれるわ」
ダレスを打ち破り、さらにシールドの魔法を手に入れたアドルは、ついに中枢部にたどり着いた。と、そこには、よく見知った顔がアドルを待ち構えていた。

タルフ
「アドル。僕だよ。タルフだよ。僕がなんで、中枢にいるのかって？　それは、後で話すよ。この先にみんながいる。早くそこへ行ってあげて!!」
タルフに連れられ、アドルは先に進む。

タルフ
「さあ、みんなのところへ急いで!!」
すると今度は、鐘つき堂で死んだはずのマリアが現れる。

マリア
「あなたが、アドルさんね。私は、マリア。
鐘つき堂で倒れている私を、キースがここへ運んでくれたの。私のそばに粉々になった腕輪が落ちていたって彼は言ってたわ。きっと、それが身がわりになってくれたから助かったのね。
女神が、魔の呪いにやられたらしいの。今は一刻をあらそうわ。先をいそいで!!」
道を進む途中、壁が開き、声が聞こえてくる。

???
「アドル！　こっちだ!!」
壁の穴の先にいたのはキースだった。

キース
「女神はこの通路の先だ。しばらく進むと、ゴートがいる。そこへ、行くんだ!!」
通路の先にはゴートの姿が。だが、彼の先の道は結界で阻まれていた。

ゴート
「アドル君、やっと来てくれたね。ほら、ラミアの村のゴートだよ。女神は、おそらくこの奥にいる。でも、この結界をどうしたらいいんだ…。
おや、君の右側の通路で何か動かなかったか？　なんだろう…まさか魔物が…」
……とそのとき、右手の方に何者かの気配がする。追っていくと、なんとリリアだった。

リリア
「アドルさん。やっと会えたわ。気がついたら、あなたの姿がないんだもの。心配で外へ出たら、迷ってしまって…。
私は、あれから一度も魔物に出会わなかった。もしかすると、この指輪の力なのかしら…。これは、廃きょで二人連れの女の子からもらったものなの。アドルさん。この指輪を持っていって」
リリアから女神の指輪を受け取り、アドルはゴートのところに戻った。

ゴート
「その指輪は、女神のものじゃないか。おいらが見た夢の中で、女神が身につけていたよ。
もしかすると、それで結界が破れるかもしれない。試しにそこで使ってみてくれよ」
指輪が結界に触れた瞬間、強大な力が封じ込められていく。そして、見事に結界は消えた。

ゴート
「さあ、女神のところへ急いでくれ。おいらたちも、あとから行く」
結界の先では、2人の女神がまるで石像のように硬直していた。そこに、どこからか低い笑い声が響いてきた。

ダーム
「二人がそんな状態では、もう私を倒すことはできまい。女神を失った人間など、恐ろしくもないわ。700年前、私は、あと一歩というところで、あのいまいましい女神に封じ込められた。
それからの屈辱の年月は長かった。時はみじめな私をあざけり笑うように、ゆっくりと流れていった。
そして、ついにその時が来た。私の時代が到来したのだ。イースは、この世界は私のものだ。人間どもに、魔物の恐ろしさを思い知らせてくれる」
女神も封じられ、万事休すかと思われたとき、扉の外から聞きおぼえのある声が聞こえてきた。

???
「そうは、いかねえぜ!!　魔物さんよ!!」
扉から出てきたのは、ゴーバンとルタ＝ジェンマだった。

ゴーバン
「もう、イースは地上に降りているんだぜ。忘れてもらっちゃ困るな。この盗賊のゴーバン様を!!
アドル、遅くなってすまねえ。さあ、この銀のハーモニカを吹くんだ」
ゴーバンは、アドルに向かってハーモニカをほうり投げた。アドルは銀のハーモニカを受け取り、かつてレアから聞かされた旋律を吹き始める。

ナレーション
「アドルは、頭の中に浮かんだメロディーを静かに吹き始めた」

ユニークメッセージ❷ from『Ⅱ』

魔物変身時の会話

●ランスの村編。
男
「しまった！　魔物だ!!　さっき、いねむりしてたときはいられたんだっ！」
女
「私なんか食べても、おいしくないわよ」
男
「頼む、見逃してくれ。家には女房と二人の娘が待っているんだ」

●ムーンドリアの廃墟編。
魔物
「なんだおめーは、なれなれしい奴だな」
魔物
「あっちの森にうまい木の実が落ちてんだって。一緒に拾いに行こーぜ」
魔物
「俺もそろそろ身を固めようと思っているんだ」
魔物
「この辺も、もう壊すところがなくなってきた。最近暇でしょうがないんだ」

●トールの聖域編。
魔物
「この辺の連中は弱い奴ばっかりで張り合いがなくていけない」
魔物
「お前そんなに殴られたいのか」

●ラスティーニの廃坑編。
魔物
「最近獲物が少なくなってね。女房がうるさいんだ」
魔物
「アドルって奴が、僕の宝物のロッドを持って行っちゃったよーっ」
魔物
「出口はどっちだ、俺暗いの苦手なんだ」
魔物
「しらない人と話しちゃいけないってお母さんにいわれてるんだ」
魔物
「何で俺はマトックなんか守ってなくちゃならねえんだよ…」
魔物
「そろそろ飯の時間じゃないか。」

●ジラの家地下編。
魔物
「ここはよそ者の来るところじゃない」

●ノルティア氷壁編。
魔物
「この辺の宝箱がみんな開けられてる。君も犯人を捜してくれないか」

すると、女神にかけられた呪いは消え去った。

フィーナ

「ああ、アドルさん。どんなに会いたかったことか…。私です。フィーナです。これまで、女神であることを隠してきてごめんなさい。魔物を封じても、いつの日か復活するときが来るでしょう。魔法そのものが、この世からなくならない限り、永遠の平和は訪れません。

魔法の力の源である巨大な黒い真珠が、この奥にあります。あれさえ、なくなれば…」

ルタ＝ジェンマ

「アドルさん、久しぶりですね。私です。ルタ＝ジェンマです。クレリアの盾を持ってきました。魔との決戦には、これがいるでしょう」

アドルは、ルタ＝ジェンマからクレリアシールドを受け取った。

レア

「アドルさんには、なんて感謝していいのか。私は、イースの女神レアです。

かつて私達が魔物を封じ込めたとき、クレリアという金属も地中深く埋められました。数百年の時が流れ、それは銀という名前で掘り出されたのです。ダームの塔では、ダルク＝ファクトという男を倒して下さいましたね。ダルクは、神官ファクトの子孫にあたる人。彼は、クレリアに宿っている魔力を利用して、魔物の封印を解き、世界を自分のものにしようとしたのです。

そして今、魔の元凶と戦う時がやって来ました。あなたなら、やれるはずです。最後の戦いには、私の指輪を使ってください。それには、魔物の力を弱める効力があるんです。

さあ、その剣にイースを結集した力を与えましょう」

アドルの剣から光があふれ出した。最後の戦いにおもむくアドルに仲間たちがエールを送る。

ルタ＝ジェンマ

「さあ、魔物と人間の最後の戦いです。平和はすぐそこですよ」

ゴーバン

「さあ、魔との最後の戦いだ。おめえの腕の見せどころだぜ!!」

レア

「さあ、最後の戦いです。がんばって」

フィーナ

「アドルさん。死なないで…」

イース中枢部・最深部

最深部の扉の向こうには、すべての魔物とすべての魔法の源である黒真珠……ダームが待ち構えていた。

ダーム

「女神が復活したようだが、二人が戦えないのでは、どうにもなるまい。我々、魔物は、魔法から生まれた生き物。きさまら人間の扱う魔法など、私の足元にも及ばぬ。

魔物の本当の恐ろしさを思い知らせてくれるわ。さあ、来い!!」

クレリア装備、そして女神の指輪を身につけたアドルと、黒真珠であるダームとの死闘が始まった。魔法が効かないダームに対し、アドルはクレリアソードでダメージを与えていく。そして、戦いはアドルの勝利で終わりを迎える。

エピローグ

ダームを打ち破ったアドルは、仲間たちのもとへと戻った。

ナレーション

「そこには、喜びの表情に満ちた顔があった。フィーナとレアが、六人の神官の子孫達が、そしてリリアが、アドルを待っていた」

タルフ

「アドル。とうとうやったね!!

僕の名は、本当はタルフ＝ハダルっていうんだって。僕は、イースの神官の子孫だったらしいんだ。

アドルが、あいつと戦っているとき、僕は、一生懸命祈ったよ。

黒い真珠が、この世からなくなるようにって。そしたら、何かが砕け散る音が響いて気持ちがすーっと楽になっていったんだ。

とにかく、これで世界が平和になったんだね。これからは、魔物を恐れなくていいんだね。…あれ？　うれしいはずなのになんだか涙がでて来ちゃった…」

マリア

「タルフ君。泣いちゃだめよ。ほら、私まで涙がでて来ちゃったじゃないの。

私の本当の名前はマリア＝メサっていうの。魔物がいけにえを、次々と捧げていたのは、私達、神官の子孫をさがしだすため。私がいけにえの儀式で死ななかったのは、たぶん、神官の腕輪を持っていたからだわ。魔物は、女神が行動を起こしたのを何らかの形で知り、女神と神官の子孫を見つけ出して殺さなければ、自分達がやられると思った。それで、手あたりしだい村人をいけにえに、していたのね。考えてみれば、ずいぶんたくさんの人々の犠牲の上で世界に平和が戻ったわけだし…私は村のみんなと、ここの鐘つき堂に慰霊碑を建てるつもりよ」

ゴート

「アドル！　やったね!!

ラミアの村で、初めて君に出会ったとき、おいらには、もうわかってたよ。君は、平和を導く指導者なんだってことがさ。

…ごめん。おいらは口ベタだから、まともなことを言おうとすると、からっきしダメなんだ。

とにかく、おいらは村のみんなに早く会いたいな。レグのじいさんも、これできっと元気になるよ」

キースは魔物でなく、人間の姿に戻っている。

キース

「俺だ。キースだ。魔法がこの世からなくなったから、魔物の呪いが解けたんだ。やっと、人間の姿に戻ることができた。

溶岩の牢屋で、俺はもうダメだって思ったとき、いろんな思い出が、頭の中を駆け巡ってさ、そしたら、妹が魔物に殺されたときのことを思い出しちまって…

妹が死ぬ間際にいった言葉は、今でも覚えてるよ。夕日が、奇妙にきれいな夕暮れだった。あいつは、こう言い残して死んでいった。

魔物は悪い人じゃないよね、ってな。

いや、変なことを言って悪かった。今は、みんなで平和を喜ばなくちゃいけない時なのにな。アドル、あらためてお礼を言わせてくれ。本当にありがとう」

ルタ＝ジェンマ

「アドルさん。やりましたね。

あのとき、ダームの塔の前で見てましたよ。屋上から、一筋の光が天に昇っていくのを。あなたこそ、本当の勇者です。ぜひ、このエステリアの国に残ってください。この魔物に荒された国を復興するには、あなたの力が必要なんです」

ゴーバン

「アドル！　やったな!!　俺も、ここへ来る前に、不思議な夢をみたんだ。びっくりしたよ。イースが地上へ降りるから、サルモンの神殿へ来いっていうんだからな。で、空を見上げてみると、すぐそこにイースがあった。中へ入ってみれば、危機一髪ってわけよ。

なあ、あのイースが空にずっと浮かんでいたのも魔法の力だし、魔物が生まれたってのもそうなんだろ。

アドル。魔法ってのは不思議なもんだな。

魔法は、俺達の生活をより素晴らしくするために生み出されたはずなのに、いつの間にか、逆に、魔法に支配されてた。

自分達の作り出したものに、自ら滅ぼされるなんて、こんな情けないことはねえもんな。何はともあれ、平和は戻ったんだ。みんなで、喜ぼうじゃねえか。そうそう、ドギがおめえに会いたがってたぜ」

リリア

「ああ、アドルさん。無事でよかった。あなたが、最後の戦いに向かったときは、もう胸がはりさけそうでした。

こうして、生きて返ってきてくれただけで、わたしは…」

ゴーバン

「無理すんなよ。おめえ、アドルが好きなんだろ。はっきり言っちまえよ」

リリア

「もう、ゴーバンさんったら…。

アドルさん。気にしないでね」

レア

「700年に渡って、天空と地上に分かれていた人間が再びひとつになるときが来たのです。未だかつて、こんな素晴らしい日はないでしょう。

これからは、女神も神官も必要ありません。一人一人が、自分を信じて生きてゆく時代が、やってきたのです。

私達二人は、この世に魔法がよみがえらないように、平和がいつまでも続くように、見守ってゆくつもりです。アドルさんのことは、決して忘れません。

本当にありがとうございました」

フィーナとアドル

「・　・　・　・　・　・　」

ナレーション

「フィーナとアドルは見つめ合ったまま、まったくしゃべらない」

マリア

「さて、私達はそろそろ退散しましょうか」

ゴーバン

「おう、さすがはマリア。いいこというじゃねえか。アドル、先にいってるぞ。しっかりな」

アドルとフィーナ以外は部屋を出て行く。

フィーナ

「あんまり胸がいっぱいで、何を話したらいいのか…。

神殿の地下で、あなたに助けられたとき、みじかい間だったけど、ジェバの家で楽しい日々を過ごしたとき、なんだか、すべてわかったような気がしたの。

自分の知らない世界に素晴らしい人達が生活してるってこと、そして、イースはもう過去の国だってことが。

そして何より、あなたに出会えたことがいちばんうれしかった。

あなたとは、初めて普通の女の子として話すことができたような気がしたから…。

レアが待っているの。

私は、そろそろ行かなくちゃ…。

アドルさん。ときどきでいいから、思い出してください。
私のような女の子がいたってことを…」

アドル
「フィーナ…」

フィーナ
「お別れです…」
涙を流すフィーナ。そして、何も言わないアドル。フィーナは最後に、にこやかに笑った。

リリア
「アドルさん！」
フィーナを残し、1人で皆のもとへ戻ったアドルをリリアたちが迎えた。

ドギ
「アドル！　ひさしぶりだな」

アドル
「やあ、ドギ！」
この後、スタッフロールが流れる。
空を見上げるアドル。その目に、涙がたまる。女神の間……女神の顔が映し出され、そのまま、イースの女神像マークに変わる。

END

ユニークメッセージ③ from『Ⅱ』

魔物変身時の会話②

●バーンドブレス編。
魔物
「溶岩の村落には、うまい木の実が落ちてんだ。いっしょに、食いにいかねえか」
魔物
「さっき、赤い髪の人間に殺されそうになった。あいつはひどい奴だ」

●溶岩の村編。
男
「魔物が入ってきたっ！　橋番は何をやってんだーっ!!」
ユニークメッセージ①（P.219）に登場した男に話しかけると……。
男
「私は今、死んでいるのだ…」

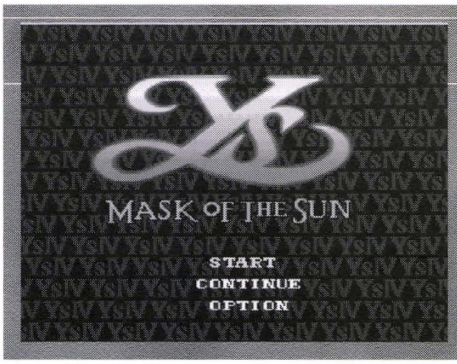
●ラミアの村編。
女
「お願い！　友達のマリアを返してっ!!」

●サルモンの神殿編。
魔物
「ここをどこだと思ってるんだ。ドルーガー様の部屋の前だぞ」
魔物
「ここの会議は、いつも長引くんだ」
魔物
「怪しいやつだな。おまえ実は人間なんじゃないか？」
魔物
「神殿本館へは、選ばれた人しか行けないんだってよ。なんでも、ペンダントを首にかけて…おっと、これは、口止めされてるんだった」
魔物
「俺達は、なんて貧乏なところにいるんだろう。部屋がたくさんあっても、中には何もないなんて」
魔物
「この先にうまい木の実が落ちてんだ。さぼって、食いにいかねえか。」

●サルモンの神殿・本館編。
魔物
「俺は、鐘の音がたまらなく好きなんだ」
魔物
「あまりうろうろするなよ。この辺りは、複雑な構造をしてるからな」
魔物
「アドルが、ついにこの辺まで侵入してきたらしい。俺は、まだ死にたくないっ!!」

●サルモンの神殿・地下水路編。
魔物
「いくらアドルでも、こんな水路にペンダントがあるとは思うまい」

●脱走者の隠れ家編。
男
「わーっ！　魔物がはいってきたーっ！　誰も見張りに立っていなかったのか!!」



SFC版

『イースⅣ』シナリオ集

ダームとの死闘、女神フィーナとの別れ……。冒険後、しばしエステリアに滞在していたアドルは、浜辺で瓶詰めの手紙を見つける。そこには、セルセタの危機が記されていた。

プロローグ

穏やかな
さざなみの音が聞こえていた。
燃えるような赤い髪が、
やさしいしおかぜに揺れている。

黒く輝く瞳には、
波間にきらめく光のつぶが
美しく反射していた。

エステリアの冒険を追えたアドルは、
ホワイトホーンの砂浜に一人ただずみ
長かった戦いの日々を
思いおこしていた。

神官の子孫として最後をとげた
ダルク＝ファクト。

人間の欲望ゆえに悪の元凶となった
ダーム。

ふりかえれば、
すべては
遠い過去のことのように思えた。

かつて栄華を誇った理想郷イース。

魔法の宝玉「黒い真珠」の力を使い、
二人の女神と
六人の神官によって興された国にも
いつしか暗雲がたれこめた。

フィーナやレアは、
こうなることを
知っていたのだろうか……。

アドルは
眠りについた二人の女神を思いながら
さざなみの打ち上げる砂浜に
目をうつした。

アドル
「おや、あれは……？」

瓶の中には、手紙が入っている。
その文字は、
アドルの知らないものだった。

アドル
「詩人のルタなら、
読めるかもしれないな」

ルタ＝ジェンマ
「これはセルセタの文字ですね。
“勇者よ…
セルセタをお救い下さい……”
そう、書かれてありますね」

セルセタで
誰かが救いを求めている……。

アドルは
小瓶に秘められた呼び掛けに、
セルセタに向かうことを決意した

アドルの冒険が
再び始まろうとしている…。

ミネアの港・船着場

ミネアの街の船着場。ドギとアドルが桟橋に立っている。

ドギ
「アドル、本当にもう行くのか？　みんなに知らせずにエステリアを出ていくなんて…。カッコウつけやがって！　ま、止めてもムダだっていうことはわかっていたけどな。
さあ、リリアがこねぇうちに行っちまいな」

船員
「おう、この船はプロマロック行きだ。セルセタに行きたいんだったらそっから陸づたいに行くんだな」

橋板を渡り、船に乗り込むアドル。出港の準備を終え、まさに船は出発しようとする。

ドギ
「じゃあ、気をつけて行けよ」

すると、どこからともなく声が聞こえてくる

？？？
「おーい、待ってくれーっ！」

１人の男が走ってきたかと思うと、そのまま船に飛び乗ってくる。

ドギ
「何だ？　フレアじゃねーか。おどかすなよ」

フレア
「はぁ……。ごめんごめん。あやうく乗り遅れるところだった。
ボクも一緒に行かせてもらうよ。セルセタ地方にはその名のとおりセルセタの花の原種があってね。ボクはそれで万能薬を開発したいと思ってるんだよ。さあ、出発だ！」

ちょっとしたハプニングがあったが、船は無事に帆を広げミネアの港を出港した。

ナレーション
「アドルとフレアを乗せた船は順調にドゥアール海を航行して大陸の港町プロマロックをめざした」

プロマロック・船着場

フレア
「アドル君、さっき船で聞いたんだけど南に向かう商隊があるらしいから同行させてもらえるよう頼んでくるよ」

そう言い、フレアは町に入っていく。アドルも町に入ろうと船着場を進むと、不意に声をかけられる。

？？？
「アドルじゃねぇか！」

それは、かつてアドルがエステリアに渡る際に世話になった人物ノートンだった。

ノートン
「俺だよ、ノートンだよ！　おお！　よく無事で帰ってきたな。俺もここから悪魔の塔が輝くのを見てたぜ。立ち話もなんだから、ビクセンの親父の所で一杯どうだ？
おっと、まだ昼間だったな。まあ、いいやな。ビクセンも会いたがっていたからよ」

と、ノートンは強引にアドルを宿屋に連れていってしまう。

プロマロック・ビクセンの宿屋

宿屋には、ノートンとビクセンの２人がいる。

ノートン
「アドル、ビクセンの親父にあいさつしてこいよ」

ビクセン
「おお、アドル。元気そうでなによりじゃて。ま、そこにすわれや」

ビクセンに言われるまま、席につくアドル。

ビクセン
「アドル、お前さんには聞きたいことが山ほどある。終わるまで帰さねえからな」

机を囲み、アドルは２人に話を始めた……。

ナレーション
「三人の話はつきることなく続いた」

話は夜通しで続き、そして次の日。

ビクセン
「え？　アドル、セルセタへ行くのか!?　よっぽど危険な所が好きらしいな。あそこは最近みょうな噂がひろがっているぞ。なぁ、ノートン」

ノートン
「ああ。ロムン帝国がセルセタをねらってるらしいという噂を聞いた事がある。何でも国境に砦ができて、うさんくさい感じだっていう話だぜ」

ビクセン
「引き止めたって、いうことをきく奴じゃないな」

ノートン
「よし、そこまで送るぜ」

プロマロック

宿屋から出ると、町の中央広場でフレアが商隊の隊長と話をしている。

フレア
「やあ、アドル君。話はついたよ。この商隊がセルセタに行くそうなんだ。君は用心棒、ぼくは医者として一緒に行ってもいいそうだ。

何だい？　まだ、旅の準備が残ってるって？　わかったよ。待ってるから、行っておいで」

商隊に合流できたアドルは、旅立つ前に町を探索してみる。

男

「国境の町の方では魔物がたくさん出てるらしいぜ」

娘

「いい事を教えてあげるわ。魔物の中には強いどくを持つ物もいる。特に樹海には気をつける事ね。もし、どくをうけたら、どく消しで治せるわよ」

男

「大河の村のセルレイって所はいつも市場が開かれてるそうだ。ほりだしものもよくうってるしよ」

男

「なぁ、情報屋のデュレンって知ってるかい？」

と聞かれたアドルは、素直に「いいえ」と答える。

男

「そうかい？　けっこうためになる情報を売ってくれるらしいぜ」

町の門の近くの家に入ってみるアドル。そこの住人の女性に話しかける。

女

「10ゴールドで、い・い・こ・と教えてあげる。どお？」

アドルは「はい」と答える。

女

「うふっ。ま・い・ど。じゃ、いい？　よく聞いて。

“いかづち”“氷風”“炎風”“英雄”“激光”の剣を装備すると魔法が使えるようになるのよ。よく覚えておく事ね」

そのほか、いくつかの情報が聞けたが、あまり有益な情報が得られない。アドルは、広場に戻り、フレアに話しかける。

フレア

「もう、いいのかい？」

「OK!」と答えるアドル。

フレア

「じゃ、行こうか。アドル君」

ビクセン

「気をつけて行ってきな」

ノートン

「また、よってくれよ」

出発前に、見送りにきたビクセンとノートンに声をかけ、アドルは馬車に乗り込む。

国境の町キャスナン

馬車は進み、国境の町キャスナンへと到着する。フレアとアドルは、馬車から降り立つ。

フレア

「じゃあ、アドル君。とりあえず、にもつを置きに宿屋に行こう」

国境の町キャスナン・宿屋

宿屋に入ったアドルとフレア。

フレア

「この町は、ものものしいね。何だか怪しいなぁ」

国境の町キャスナン

子ども

「峠を越えると、セルセタの樹海に出るんだけど……。魔物が出るから装備を整えてから行った方がいいよ」

女

「この頃、魔物が多くて……。ロムン国の兵士さん達が守ってくれてるらしいんだけれど…。この警備は、厳しすぎなんじゃないかしら」

と、ロムン兵のあまりよくない噂と、樹海の話を聞くことができた。

アドルは町を歩く男の言葉を思い出し、出入口と守る兵士に声をかけてみる。

兵士

「ん？　お前、見かけない顔だな？　怪しい奴、捕らえて調べてやる！」

アドルは突然、連行されてしまう……。

国境の町キャスナン・砦　地下2階・牢屋

兵

「この中に入ってろ!!」

そう言い、兵はアドルを牢屋へ放り込む。すると、牢のベッドには先客がいた。

デュレン

「よぉ、兄さん。あんたも捕まっちまったのかい？　俺は、情報屋のデュレンだ。まぁ、情報屋やってるとこんな事はままあるが、あんたにゃ災難だったな。なんだか奴ら、ピリピリしてやがんだ。だから少しでも怪しいと思ったら牢屋にポイッ…だ。困ったもんだよな。

こんな所で商売もなんだが面白い情報があるんだ。買わないかい？」

アドルは「買う」と答える。

デュレン

「そうこなくっちゃな！　情報料は…っと……この情報は…5000ゴールド！　と言いたいところだが、牢屋で金をせびってもしょうがないしな。特別にタダにしてやろう。

実はな、今でこそ峠の向こうはうっそうとした樹海だが…。あれでも昔はすみやすい豊かな土地だったらしいぜ。この辺りの言い伝えによると昔は、背中に翼を持つ人間たちが住んでいて、おもしろおかしく暮らしていたんだとよ。

うさんくさい話だろ？　それに、セルセタの樹海には黄金の城があるなんて噂まである。誰も見た奴はいないがね。

聞いたことがないって!?　……なぁんて、実は俺もよく知らねーんだ。でもよっ、いかにもすごいお宝がありそうだろ？　本当かどうかはわからないがね」

そう言うと、再び横になってしまう。しょうがなくアドルが歩き、牢屋の鉄格子脇の壁の前を通りかかると……。

デュレン

「おい！　何だ？」

アドルの立った場所に近寄るデュラン。

デュレン

「石壁が動くのか？

こりゃあ、もしかしたら……」

その言葉にうなずくアドル。アドルが一歩下がり、デュレンが壁に近づくと、そこに穴が！

デュレン

「やっぱりだ。抜け穴になってら。じゃあな、俺はここからトンズラするぜ。兄さんも勝手にしな。あばよっ！」

と、さっさと牢から出てしまう。アドルも穴から牢を出て、目の前の階段を上り地下1階へ上がる。ところが地下1階では、階段のすぐ脇にデュレンが。しかも、そのすぐ先の通路には、見張りの兵がいる。

デュレン

「あぁ、兄さん。困ったモンだぜ。また、みはりがいやがる……」

アドルが進むと、兵に見つかってしまう。

兵1

「きさま！　どうやって牢屋から出てきた!?」

兵2

「また、ぶちこんでやる！」

兵ともめていると、そこに突然声が！

???

「待て!!」

兵1・2

「はっ！　隊長!!」

鎧に身を包んだロムン兵の隊長が現れる。兵が道をあけ、アドルは隊長の前へ歩いていく。

隊長

「君は、旅人だってね。フレアという医者から聞いたよ。いきなり部下が失礼した。宿屋までお送りしよう」

そう言うと、アドルを連れて上の階へ行こうとする。すると……。

デュレン

「チャンス!!」

言うやいなや、アドルのあとにくっついて、デュレンもいっしょに表へ出る。

国境の町キャスナン・宿屋

隊長

「そうだ、おわびと言ってはなんだが砦の宝物庫のものを好きに持って行ってくれ。では、私はこれから人と会うので失礼する」

そう言うと、隊長は宿屋から出ていく。見送るアドルに、あとをついてきたデュレンが声をかけてくる。

デュレン

「兄さんのおかげで、俺もうまくぬけられたぜ。ありがとよ！　じゃ、そろそろなごりおしいがお別れだ。あばよっ！」

と、言うと足早に宿屋から出て行ってしまう。残されたアドルにフレアが声をかけてくる。

フレア

「災難だったね。ロムン帝国の兵士は、この村に魔物が入らないように警備しているというのは表向きで……ロムン帝国は、セルセタを攻めて自分達の国にしようとしてるらしい。

なんだか作戦待ちで、ここにたいきしてるらしいんだ。この先、気をつけて行った方がいいよ。とりあえず、休まないかい？　長旅で疲れちゃったよ。砦の宝物庫は、明日行けばいいさ」

フレアの言葉に従い、ベッドに入るアドル。

国境の町キャスナン・砦

アドルたちが寝ているそのとき、砦ではある取り引きがされていた……。

隊長

「グルーダ。いつになったらセルセタを攻め、ロムン帝国のものにできるのか？　その為にお前達、魔導士3人組を送り込んだのだ。成果は上がっているのか？　我々は、いつまで国境の砦におればいいのだ!?」

グルーダと呼ばれた男が言葉を返す。

グルーダ

「隊長。今しばらくのご辛抱を。より、強い魔物をはなっております。そして、セルセタの力が弱まったところを一気にたたいていただければ…」

隊長

「…うむ。期待しておるぞ。そうでなくては、魔導士のお前達を送り込んだ意味がないからな」

グルーダ

「おまかせください。…では、失礼いたします」
後ろに下がったと思うと、一瞬で姿を消す。

隊長
「消えたか……魔導士とは不思議な力を使う者よの…」

国境の町キャスナン・宿屋

次の日の朝。

フレア
「やあ、アドル君。おはよう。アドル君。君はこの先、急ぐんだろ？」
アドルはコクリとうなずく。

フレア
「僕は、この村でセルセタの花の情報をもう少し集めてから行くよ。君も気をつけてな」
そう言い、フレアは簡単ながら別れを告げる。アドルはさっそく冒険の準備にとりかかるために、ロムン兵の隊長の言葉どおり、砦の宝物庫に向かう。

国境の町キャスナン・砦　3階宝物庫

前回とは違い、自由に砦の中に入れるようになったアドル。宝物庫には、宝箱が3つある。中から薬草、500ゴールド、ロダの薬を手に入れ、部屋をあとにする。

国境の峠・頂上

町の左手の出口からキャスナンを出ると、そこは国境の峠。そこを登っていくと、頂上の高台に台座を見つける。その近くに寄り、絶景にアドルは思わず感嘆する。

アドル
「すごい…セルセタの樹海が一望に見渡せる…」
しばしの休息のあと、アドルは今度は左手の道から峠を降りていく。

峠の遺跡

国境の峠を進むと、洞窟を発見。そこに入ると、巨大な建造物が。アドルは手前にあるレリーフを調べる。

レリーフの文字
『大いなるセルセタの湖水の蒼き色は
やがて真紅に染まる
漆黒となる前に、我らを呼べ』
と、そこには文字が書かれている。

アドル
「すごいレリーフだな……」
それを見て感嘆するアドル。すると、どこからか女性の声が聞こえる。

？？？
「ヤッ！　ヤッ！　ヤッ！
ヤッ！　ヤッ！　ヤッ！」
左右を見回すアドル。声のする方へと進むと、モンスターを相手に1人で戦う少女の姿が！

？？？
「…たくっ手応えのない奴らね。
ヤッ！　ヤッ！　ヤッ！」
そう言うと、モンスターを1匹倒す。

モンスターA
「おおっ！　この人間、強いぞ！」

モンスターB
「よぉし力を合わせて……」
左右からはさみこみ、少女に襲いかかるモンスター。しかし少女は……。

モンスターA
「ぐわあっ！」

モンスターB
「くそうっ！」
いとも簡単にモンスターを振りほどく。モンスターは再び同時に襲いかかる。

モンスターA
「ぐわあっ！」

モンスターB
「ぐわあっ！」
そんなモンスターの反撃も、少女は回転蹴りで切り抜け、あっという間に倒してしまう。

？？？
「ふう、まったく情けない魔物どもね……」
アドルは、少女の側に寄り話しかける。

カーナ
「あなた誰……？　そうか、助けにきてくれたのね。せっかくだけど、あなたの力をかりるまでもなかったわ。でも、お礼だけは言わせてもらうわ。どうもありがとう。
あなた、旅の人ね。私はカーナっていうの。この先の、風の村に住んでるんだけど、最近このあたりの村人がよく行方不明になるのよ。私の村のレムノスって若者もいなくなって、探してたんだけど…。いったい行方不明の人たちはどこに行っちゃったんだろう……。この遺跡にもいるような様子もないし。
入り口にあったすごいレリーフを見た？　ここね、古代セルセタ王国の遺跡なのよ。あのレリーフは、英雄レファンスを支えた五忠臣をかたどったものよ。ほら、そこの大きな石像が英雄レファンスよ。
…そろそろ、私は行くわ。よかったら、風の村によってみてよ」
そう言うと、カーナはその場から去っていく。アドルは彼女が向かった遺跡左手の道へと進む。

風の村コモド

大木の間を抜け、樹海北部を抜けたアドル。そこには、木に丸太を渡して作られた、小さな村があった。村の入口にはカーナがおり、アドルを見た彼女は声をかけてくる。

カーナ
「あなたのことを話したら、長老が興味を持っていたわ。いらっしゃい、あわせてあげる」
場面が一転し、一軒の家の前へ。

カーナ
「アドル、ここよ」
家に入ろうとすると、

犬
「ワンワン！」

アドル
「わっ!!」

見はり
「こら!!　どうもすいませんでした。ぼくは、風の見はりをしているんです。この村で、ここが一番高いんですよ。本当はいつも1人なんですが…。こいつ、レムノスって奴の飼い犬で主人がいなくなってから、いつも来て風のにおいをかいでいるんです。なんか、ふびんでね…」

風の村コモド・長老の家

家に入ったアドルは、部屋の奥にいる長老に話しかける。

長老
「あんたが遺跡でカーナを救おうとしてくれた旅のお方かね。いや、あれときたら男勝りのおてんばで、今ではまともに戦って勝てる男はおらん。ところであんた、何でセルセタにきたのかね？」

アドル
「実は、エステリアで瓶詰の手紙を拾ったんです。それに『セルセタを救って』と……」

長老
「その差出人には心当たりはないが、セルセタに、何かが起こり始めているのは事実じゃ……。カーナからくわしく聞くといい」

カーナ
「前に樹海のあちこちで、いろんな村の人たちが行方不明になってるって言ったでしょ。それだけじゃないのよ。樹海を抜けたところにある湖の色が赤く染まりだしたらしいの。…たぶん、何かの前触れ……。レファンス公の言葉で残ってるくらいですものね。
ねぇ、アドル。レファンス公の墓がある村にセルセタの大長老がいるのよ。そこに行けば、何かくわしいことがわかると思うわ。ねぇ、一緒に行ってくれない？」
「OK！」と答えるアドル。

カーナ
「ありがとう。とても心強いわ」
そこに見張りの男が飛び込んでくる。

見張り
「犬が、南のクレーターの方へ駆け出していったぞ！　きっと、風からレムノスの匂いをかぎつけたんだ！」

カーナ
「クレーターに？　…もしかしたら…。
アドル、私、人を集めてから行くわ。先に行っててくれる？」

風の村コモド

男
「この村に来る前、魔物がいっぱいでたいへんだったろう？　ここの所、急にふえてきてね。誰かの仕業なのかなぁ」

子ども
「樹海はね、北部と南部があるんだ。北部は僕たちの住んでる所。ここから、少し離れた南部は、変な柱が立ってたりしてて、何かの遺跡みたいなんだよ」
長老の言葉や、手紙に書かれていたように、このセルセタで何かが起こっていることが村人の話からわかる。準備を整えたアドルは、さっそく村から外へと出る。

クレーター

コモドの左手からいったん樹海北部に入り、クレーターへと向かうアドル。ここには流砂が流れ、それが分断された地形を1つにつなげている。流砂の流れを利用して先に進むと、突き当たりの広場でボスが出現。倒すと、その姿が1人の男に変身する。そこにレムノスの犬が現れ、続いてカーナと村の男たちがやってくる。

カーナ
「まさか……？
この魔物……レムノスなの……？」

レムノス
「……カーナ……。そうだ、俺だよ……。ううっ……。あんたは…見かけない顔だね。そうか、あんたが俺を倒してくれたんだね、礼を言うよ。俺は……レムノス。樹海の中でヘンな奴らに捕まって……。気がついたらこの姿だ……。雷雨の聖域に連れて行かれた所までは覚えていたんだが……。
最近、魔物が多いと思ってたが……。俺みたいにさらわれた人間のなれの果てだったん

だな……。不思議なもんだな……。姿が魔物になっちまうと、心まで狂暴になってしまったみたいだ……。うっ……」
意識を失いかけるレムノス。すかさずカーナが声をかける。
カーナ
「レムノス！　しっかりするのよ！　まだ息があるわ。急いで、村まで運ぶのよ」
村の男たちがいったん広場から出て、担架を持ってくる。レムノスを乗せた担架は、犬とともに村へと引き上げていく。
カーナ
「アドル……気にしない方がいいわ。きっと……。誰でも戦うしかなかったんだわ。それより許せないのは、みんなをあんな目にあわせた奴よ。連中の目星はついているわ。数か月前に、聖域の城に現れた怪しい３人組がいるらしいの。そいつらが来てからだわ。人が行方不明になり始めたのは……。あいつら、何者か解らないけど…準備できしだい、やっつけてやる！
ああ、そうだ。長老からあずかってきたものがあるの。村の宝物の太陽の瞳っていうのよ。大長老に会うのに、これが必要になるだろうって」
カーナから太陽の瞳を受け取るアドル。
カーナ
「じゃあ、私はレムノスを村につれていくから。アドルはどうするの？」
アドル
「レムノスがいっていた雷雨の聖域に行ってみようと思うんだ」
カーナ
「わかったわ…気をつけてね」
そう言うと、カーナは広場から出て行く。アドルは、レムノスを倒したあとに開いた扉から、先へと進む。

高原の村ハイランド

クレーターを抜けると、そこは山道に通じていた。さらに上へと登っていくアドル。すると小さな村に行き当たる。村人にアドルは話しかけてみるが……。
男
「この村は神につかえる村。剣を持った者がくる所ではない」
女の子
「あれーチョビ、どこ行っちゃったのかな」
男
「お前さん旅人だな。話しかけないでくれんかいな」
男
「よそものに話すことは何もない」

高原の村ハイランド・長老の家

長老
「旅の方……村人の無礼はお許し願いたいが、よそ者の、まして剣士など…この村ではいむべき存在。そうそうに立ち去られるがよい」
村人たちは、アドルを冷たくあしらうばかり。村の北側にある一軒の家に入ってみると……。

高原の村ハイランド・リーザの家

リーザ
「ずいぶんお疲れのようですね、旅の方。
あら、その小瓶…」
アドル
「エステリアの海に流れ着いていたんだ」
リーザ
「ええ？　エステリアまで流れて…？　まさかそこまで行くなんて……!!　私はリーザといいます。その手紙を流したのは私です。ここまで来てくれて、本当にありがとうございます。
ごめんなさい……。確かに……手紙を出したのは私なのですが……。私自身わからない事が多すぎて……混乱するばかりで……。今はまだ、くわしいお話をすることができないのです」
アドル
「……」
リーザ
「…本当に…ごめんなさい……」
アドル
「じゃあ、セルセタの大長老を知ってる？　そこに行きたいんだ」
リーザ
「それでしたら、橋を渡ると雷雨の聖域に出ます。そこを抜ければ山の方から行けるはずです。あの……ひとつだけ約束してく下さい。決して聖域の奥には近づかないでください……。
あそこは、いにしえの領域です。むやみに近づけば災いをまねくかもしれません」

高原の村ハイランド

リーザとの会話後、村の北側にある門へ。しかしそこには犬が陣取っており、先に進めない。
犬
「ウゥーッ！　バウバウバウバウバウッ!!」
女の子
「チョビー！」
と、遠くから声が聞こえてくる。
犬
「ワウーン！　クンクゥーン」
と甘えるように鳴きながら、女の子の声の方へと走っていく。犬のいなくなった場所を通ろうとすると、アドルはある物を見つける。
アドル
「あ、ほねがある。さっきの犬のだな。だから動かなかったのか」

雷雨の聖域

聖域に入ると、それまで穏やかだった空が一変。突然、雨が降り始める。聖域の奥へと進むたびに、雨脚はじょじょに強くなる。しまいには、雷まで落ちてくる始末。
しばらく進むと、なんとか先に進めそうな木の切れ目を発見。そこから森の先へと抜けると、アドルの体が４本の木の中央に引き寄せられる。その直後、強烈な稲光が走ったかと思うと、木が燃え出してアドルに直撃する。

聖域の城・中庭

アドル
「うっ……」
雷で気を失ったアドルの体は、いつの間にか、とある建物の庭先に移されていた。
アドル
「……ここは？
もしかして、聖域の……城……？」
目覚めた場所から先に進むと、大広間の見える場所へと突き当たる。
アドル
「あれは……？」
大広間には、２人の男と１人の女がいた。
女（バミー）
「グルーダ様。洞窟に配置しました、レムノスの件ですが……」
男（グルーダ）
「知っている。アドルとやらに敗れたそうだな」
男（ガディス）
「ふん。だからバミーの魔力などあてにはならんのだ。俺様が行って、この斧でたたきつぶしてしまえばいいのさ。ぷちっ…とな。ぐふふふふ…考えただけで心がおどるぜ」
バミー
「あいかわらず、やばんな男ねっ！　どうしてこんな男と組まなきゃいけないのかしら…!?　グルーダ様はね、美しい物がお好きなのよ！　たとえば、私のような、ね！
いっそ、あんたは魔物に変えた方がよかったんじゃないかしら？　ほほほほっ……魔物と頭の中身は同じなんだからっ！」
ガディス
「ななな何おぅ！　この女ぁー!!」
バミー
「何よ、私と戦おうっての!?」
グルーダ
「やめろっ！　仲間うちでもめてどうする!?」
互いに背を向け合う、バミーとガディス。そして、２人はグルーダの方を向く。
グルーダ
「もうすぐエルディール様がお見えだ。レムノスなど、どうなろうとかまわん。風の村の連中を逆上させればいいのだ。そうすれば、奴らに隙ができる。太陽の瞳を奪うことも、たやすくなるというわけだ。
それから…俺達がエルディール様につく前、ロムン帝国の魔導士だったって事はエルディール様には内緒だぞ。裏切った事があるなんて知れたら信用してもらえないからな。ロムン帝国より、エルディール様につく方が、多大な利があるからだ」
バミー
「わかってますわっ！　グルーダ様。グルーダ様の知力は世界一ですもの！　力だけの誰かさんとは、大違いよね」
ガディス
「このぉ!!」
グルーダ
「やめないかっ!!」
突然、強烈な閃光が３回轟く。次の瞬間、玉座に仮面をつけた有翼人エルディールが現れる。
エルディール
「待たせたな」
そう言うと、玉座に座る。グルーダが一歩前に進み出る。
グルーダ
「エルディール様、お待ちしておりました。ぜひともご報告したいことが……」
エルディール
「レムノスとかいう者の話か。お前のことだ、考えがあっての事だと言うつもりだろう」
グルーダ
「おっしゃるとおりです。これも我らの目的を果たす為の作戦です」
エルディール
「ほう。では、これも考えあってのことか」
エルディールの仮面から光がほとばしり、アドルの目の前の壁が崩れる。玉座の間に転がり込むアドル。
エルディール
「あとはまかせる」
グルーダ
「わ、わかりました…」

グルーダの言葉を聞き、姿を消すエルディール。グルーダたちがアドルの方を向く。

グルーダ
「ちっ…！　この男…!!」

ガディス
「何者だお前!!」
3人に囲まれるアドル。

バミー
「そうか、お前がアドルだね!!　私のだいじな魔物たちを、ずいぶんかわいがってくれたようね、坊や」

グルーダ
「よくもこの俺様の顔に泥をぬってくれたな……！　礼はたっぷりとしてやる」

ガディス
「ぐふふふふっ。とにかく、楽しませてもらうぜ」
3人に脇を押さえられ、玉座の間の中央に連れてこられるアドル。逃げるスキもなく、ボコボコにやられてしまう。アドルが倒れると、3人は去っていく。そこに、リーザが現れる。

リーザ
「…エルディール様……。またお会いできなかった…。エルディール様…本当に、お変わりになってしまったのですか……？
もう一度お会いして、確かめたい…。…リーザは……私だけは……。信じております……エルディール様……」

アドル
「うっ……」

リーザ
「!!」
倒れているアドルに気づいたリーザ。

リーザ
「あっ、アドルさん！　…あれほど言ったのに……。ケガがひどいわ。このままでは、死んでしまう…」
リーザはアドルをかかえて、城をあとにする。

高原の村ハイランド

アドルをかかえてリーザが村に帰ってくると、村人たちが待ち構えていた。

男
「待て、リーザ。その男…聖域に行ったな？」

男
「そんな男は、村に入れるな！　何人といえど聖域をけがす者は許さぬ。それがこの村の決まりだ」

女
「そうよ、許しちゃいけないわ！」

男
「村から出せー！」

男
「許すな！　出せー！」
村人たちから厳しい批難を受けるリーザ。

リーザ
「待ってください!!　この方は…私がお呼びしたのです。それに…聖域の城にいたわけではありません。……草原の…雷に、うたれたようなのです……」

男
「ふん、本当か…？」

リーザ
「……」

男
「…ふん、まあいい。その男、聖域には行かせるなよ」

女
「まったく、聖域を何だと思ってるのかしら!?」

男
「まぁ、リーザが呼んだというんだからしかたないか…！」
そう言うと、村人たちは去っていく。リーザは、アドルを家へと連れていく。

高原の村ハイランド・リーザの家

アドル
「うっ……」
リーザのベッドの上で目を覚ますアドル。

リーザ
「よかった、気がついたのね。あれほど聖域に行ってはダメと言ったのに……。お願いですから、もう決して聖域には近づかないでくださいね」

アドル
「……」

リーザ
「この薬草を……」
アドルに薬草を渡すリーザ。それを飲んだアドルのＨＰは、一気に回復していく。

リーザ
「聖域の城の中で倒れているあなたを見つけたときは、もうダメかと思いました。私は……私は他の人とは違い、聖域に入る事を許されているのです。
今は……これ以上はお話できません」

アドル
「あの、翼を持った仮面の男は一体何者なんだい？」
リーザに訪ねるアドル。リーザは深く頭をたれ、アドルに言う。

リーザ
「ごめんなさい……あなたのおっしゃる事はわかります…。でも…許して下さい……あの方達のかわりにあやまります…。
……ごめんなさい…」

アドル
「……」

リーザ
「……どうか……聖域の城で見たことは忘れて下さい。お願いですから……。聖域の城には……近づかないで下さい……」
アドルはベッドから飛び起き、リーザの家を出る。そして、風の村の長老の依頼どおり、大長老に会うため、聖域から先へと進む。

雷雨の聖域

今度は先ほど城へとワープした地点はそのまま進めるようになっている。そこを北上し、崖際を歩いていると洞窟を見つける。洞窟に入る前に、周辺を探索。近くで宝箱を見つけ、トパーズの飾りを手に入れる。ほかには何もないので、氷の山の洞窟へと入る。

氷の山の洞窟

地下1階でフレイムシールド、地下2階で氷の鍵1を手に入れ、アドルは洞窟内の別ルートを進む。そちらの地下1階ではフレイムアーマーを見つけ、さらに先に進むと外界と接している部分へと出る。その階段を進むと、女神像の置いてある小部屋につながる。そこには鍵穴があり、近づくと、氷の鍵1が反応し、閉ざされた扉が開いた。
さらに奥へと進み、全面が氷に覆われた洞窟へ。先に進むと、女神像が3体並び、それぞれの横に入口のある場所へと出る。そこで氷の鍵2を入手。その先で再び女神像と鍵穴のある部屋に到着。また氷の鍵が反応して扉が開く。そこからさらに進み、3階へ。途中の脇道で炎風の剣を手に入れ、奥に進むと大きな部屋にたどり着く。そこでは、氷の巨人と戦うことに。
氷の巨人を倒すと部屋の扉が開き、先へ進めるように。また外界と接する通路に出たアドルは、ピラミッド状の形をした神殿へと出る。
洞窟の先へは進めなくなっているので、アドルは神殿内部に入ってみることにした。

大地の神殿・内部

神殿内部の台座には、老人の姿が。

老人
「わわっ!!　なんじゃ、お主は！　後ろからいきなり……。む、旅人か？　珍しい。しかもこの土地のものではないな。
わしの名はガゾック。古代超文明の研究に余生を捧げている老いぼれじゃよ」
ガゾックはアドルに台座の上部を見せる。

ガゾック
「ここは大地の神殿じゃ。これぞ古代王朝の遺跡じゃよ。む!?」
アドルに詰め寄るガゾック。

ガゾック
「むむむっ!!」
さらに詰め寄るガゾック。

ガゾック
「……おぬしの持っているその、その宝石は……。もしや、太陽の瞳じゃないのかね!?」
うなずくアドル。

ガゾック
「なんでまた、おぬしがそれを持ってるんじゃ？」

アドル
「風の村の、カーナから預かったんです」

ガゾック
「ほぉーっ！　あの娘から預かったとなると、お主は信用のできる者のようじゃな。わしは昔、風の村におったのじゃが今は婆さんと一緒に、湖畔の館に住んでおるのじゃ。研究に便利なのでうつったのじゃよ。それにしても、いい所に空き家があったものじゃ。まったく、わしはついとるよ」

アドル
「そうだ、ガゾックさん。遺跡のレリーフに刻んであった言葉…。あれはいったい……？」

ガゾック
「うむ“やがて真紅に…”じゃろ？　今、湖の色は実さいに赤くなっておる。レファンス公の残した言葉とおりじゃ。悪い事がおこらねばよいが……」

アドル
「ええ…それを聞きに、セルセタの大長老の所へ行こうと思って…」

ガゾック
「お前さん、調べに行くのか？　だったらその前に、湖の色を自分の目で見ておくといい。
湖を抜ける道は、崩れやすくてな。また入り口が崩れとるかもしれん。これがあれば、行けるじゃろ」
と、ガゾックはツルハシをアドルに渡す。

ガゾック
「ばあさんによろしくな。わしはもう少し、大地の神殿を調べるとしよう。この神殿のどこかにお主が持っておるものと同じような大地の瞳があるはずじゃからな。また、あとで寄ってくれ」

大地の神殿・外部

ツルハシを手に入れたアドルは、神殿から外へ出て、右手にある外壁の崩れたところへ行く。そして、ツルハシで外壁を壊し、湖畔へ向かう。

湖畔

大地の神殿を抜け、洞窟を通り、湖畔にやってきたアドル。橋を渡り、湖畔の家へ行こうとする。

アドル
「湖の色が、少し赤いや」
微妙に赤みがかった湖の色にアドルは驚く。

ガゾックの家

家に入ると、ガゾックの妻がベッドで寝ている。アドルは彼女に話しかける。

ガゾックの妻
「ど、どなたですか…。ゴホゴホ」
アドル
「僕、アドルといいます。…大丈夫ですか？」
ガゾックの妻
「うー、ゴホゴホゴホ……。悪いんだけど、大地の神殿にいる主人に……ゴホゴホゴホッ」
アドルはガゾックへ報告しに戻ることに。

湖畔

ガゾックの家を出て、橋を渡ろうとすると、湖に異変が！

アドル
「色が…赤みがこくなった……。急いだ方がいいかもしれない…」

大地の神殿・内部

再び大地の神殿の台座まで戻り、ガゾックに話しかけるアドル。

ガゾック
「おおっ、待っとったぞ。これじゃ、これ、見てくれ！　ついに見つけた！
大地の瞳じゃ!!　ほれ、そこにあったんじゃよ。そこ、そこ……。うんうんうん。わしのにらんだとおりじゃったぞ。きっとここに大地の瞳があると思っておったんじゃ」
アドル
「ガゾックさん。聞いてください。奥さんがひどいせきで……」
ガゾック
「…しまった!!　薬をきらしておったんじゃ！……むむむ、困ったのう。
そうじゃ。申し訳ないんじゃが、お主…使いに行ってくれんか？　老人よりも若いもんの方が早い。大河の村の市場で売っとるセルセタの花を買ってきてくれ。買ってきてくれたら……むむむ、おしいが、しかたない。この、大地の瞳をやろう！　大きくくずれとる道をいくと樹海に出る。樹海を越えれば大河の村が見えてくるはずじゃ。おお、そうじゃそうじゃ。お前さんに、強力なヤツをやろう」
と言って、爆弾をくれる。
ガゾック
「くれぐれも、頼んだぞ」

大地の神殿・外部

今度は、神殿の左手の崖崩れの前に行く。

ナレーション
「爆弾をセットした!!」
アドルが一歩下がると、爆弾が爆破し、道をふさいでいた岩が取り除かれる。大河の村を目指し、先へと進む。

氷の山の洞窟

新たに開いた穴から洞窟に入ったアドル。途中でいかづちの剣、サンダーシールドを入手し、樹海南部へと抜ける。そこではサンダーメイルを入手。橋を渡り、大河の村へ。

大河の村セルレイ

セルレイに着いたアドルは、セルセタの花を見つけるため、店や村の人々に声をかける。

娘
「大河の村、セルレイへようこそ。名物の魚料理はいかがですか」
男
「今日は、市場がやってるから何か、ほり出し物があるかもしれん」
男
「この大河の村は、レファンス公の墓につながってるんだぜ」
女
「この村には、長老の他に大長老様がいらっしゃるんだけど、そのお顔を見た人は、誰もいないの」
市場・ヒヨコ屋
「どうだい、かわいいだろう？　うちのヒヨコはきりょうよしだよー」
市場・謎の店
「おっ、旅の兄ちゃん！　いいモンあるぜ、いいモン!!　どうだい？　いらないかい？」
「いる」と答えるアドル。
市場・謎の店
「へっへっへ…、どーもー。こいつぁ、15000ゴールドですがこれでもおやすくしてるんですぜ」
……と、非常に貴重なエリクサーを売る店であった。
市場・花屋
「花はいらんかい？　ああ、ガゾックさんの使いかい？　なら、やすくしとこう。500ゴールドだ」
アドルは、セルセタの花を買う。
ついでに、アドルは、町の店も見てまわる。すると、武器屋でも道具屋でもない店が。そこに寄ってみる。
店主
「よう、ここは鍛冶屋だぜ。剣を鍛えにきたのかい？」
アドルは、キャスナンで聞いた男の言葉を思いだした。
男
「どこかの村で、剣を強くしてくれる鍛冶屋があるらしいよ」
お金を払い、先ほど見つけた剣や宝石を店主に渡し強化してもらう。

大地の神殿・内部

大河の村でセルセタの花を手に入れたアドルは、ガゾックに渡すため大地の神殿へ。

ガゾック
「おお、申し訳ない。さっそく、家に帰ろう」

ガゾックの家

場面は変わり、ガゾックの家の中。ベッドで寝ている妻の横に、ガゾックが立っている。

ガゾック
「大丈夫か？　ほれ、これをおのみ」
ガゾックの妻
「ああ、楽になったわ。ありがとう。アドルさん」
ガゾック
「さて、アドル。約束じゃ。これを渡そう」
と言うと、ガゾックは大地の瞳を渡す。
ガゾック
「これでお主は二つの瞳を手に入れた。わしにも、くわしい事はわからんがこれらの瞳はレファンス公と関わりの深いものに違いない。大長老に会いに行き、くわしい話をきくといい。さっき行った、大河の村に大長老はおられる。また、何かあったら聞いてくれ。わしにできることなら協力しよう」

大河の村セルレイ

ガゾックの言葉に従い、大河の村にやってきたアドル。村に入ると、フレアがいた。

フレア
「やあ、アドル君じゃないか。ぼくだよ、フレア＝ラルだ。あれから君を追いかけて、ぼくも樹海に入ったんだ。
風の村に着いたらちょうど、君が行った後らしくてね。セルセタの花の原種の話を村の人たちから聞いていたところにレムノスとかいう若者がかつぎこまれてきたんだ。手当てをしてあげたら、そのお礼にということで、ここまで送ってくれたんだ。
ここにはセルセタの長老達を束ねる大長老がいるそうなんだ。でも、人前にはめったに姿を現さないらしいよ。君が調べたいことがあるなら、彼に聞くのが一番なのだろうけど……。そうだね、とりあえずこの村の長老に会うといい。ぼくが話をしてあげよう。こっちだよ、アドル君」
と、フレアはアドルを長老の家に連れていく。
フレア
「ここが長老の家さ。ちょっと待っててくれ」
そう言うと家に入るフレア。そして、すぐに顔を出し……。
フレア
「長老が会うってさ。行っておいでよ」

大河の村セルレイ・長老の家

長老
「よくぞ参られた。フレア殿からあらかた話は聞きましたが…はるばる樹海を越えて来られるとはどのような御用ですかな？」
アドル
「実は、セルセタがあぶないと聞いて調べにきたんです」
長老
「なるほどのう。それで、大長老様に、会いに来られたか。大長老様の家ならば、この家より登る山の頂上にある。
じゃが、おいそれと会う事はできん。大長老様と会えるのは、わしら以外では、三つの宝玉を持つ者だけじゃ。いかにおぬしが望もうとも、宝玉が揃わぬ限り大長老様に会うことはできん」
アドル
「もしかして、宝玉ってこれのことですか？」
長老
「おお、風の村に保管されておった太陽の瞳と、そっちは大地の瞳じゃな。これは驚いた。すでに三つの宝玉のうち二つを手にしておった

か。ならば、少しだけお教えしよう。
もう一つの瞳は月の瞳と呼ばれるものじゃ。どこにあるかはわからんが、噂ではその昔、古代セルセタの民の一部がこの地を離れた時に持ち出されたそうじゃ。それ以来、月の瞳がどこにいったか知るものはおらん。おぬしが真に大長老に会うべき者ならば、きっと見つけることができるじゃろう」

大河の村セルレイ

家から出ると、フレアが話しかけてくる。

フレア
「どうだった、アドル君？」

アドル
「もう一つの宝玉……。かつてセルセタの地を離れた民が持ち出したという月の瞳がないと大長老に会えないんだって」

フレア
「ふーん。どうやら簡単にいきそうにないね。あ、そうだ。例の、ぼくの探していたセルセタの原種だけど、この村の人たちの協力でついに手に入れたんだ。試しに薬をつくったら、予想以上の効き目でね。……これで、ぼくの用事は終わったんだけど…」

アドル
「どうしたんだい？　何か、あったのかい？」

フレア
「君には言いづらいんだけど…。クラーゼから手紙がきて…エステリアの草原に、また魔物が出たらしい…」
驚くアドル。

フレア
「みんな、うかれてた所だったからケガ人がけっこう出てるらしいんだ。だから、ぼくはこの薬をもって早いところ戻らなくっちゃ……。漁師のゼムに、船を出してもらうよう今、頼んできたんだ」

アドル
「何でエステリアに魔物が…？　フレア、ぼくも…」

男
「先生――、フレア先生ー!!　すいません、お戻りになるとわかっていたのですが…かんじゃさんのようだいが急変して…。院長がいないので、フレア先生にお願いするほかないんです」

フレア
「ひえー、そいつは困ったな。…アドル君、すまないけど僕のかわりにこの薬をクラーゼに届けてくれないか？」
「OK！」と答えるアドル。

フレア
「ごめんよ。じゃあ、悪いけどよろしくたのむね」
アドルはフレアからセルセタの秘薬を受け取った。男とフレアは急いで病院へと向かう。アドルは、エステリアへ渡るために港へ向かう。すると、船の脇に１人の男が立っている。

ゼム
「おら、漁師のゼムだ。あんた、先生のかわりに行くってか？　わかった。こいつがおらの船だ。じゃ、出発するで乗っててくれや」
港に停泊している船に乗り込むアドル。ゼムと船員が乗り込み、出発の準備をする。

ゼム
「さあ、出発だ！」
帆を下げ、船は港から出発する。

聖域の城

ナレーション
「一方その頃」
場面は一転し、聖域の城の玉座。そこには、グルーダ一味とエルディールがいる。

グルーダ
「エルディール様。月の瞳は、ただ今、暗黒のきしがエステリアに飛び、捜しております。まもなく戻ってくるでしょう」

エルディール
「アドルとやらに邪魔されてるとか。大丈夫だろうな？」

グルーダ
「おまかせ下さい。月の瞳とともに、アドルのしかばねをもってこさせましょう」

エルディール
「くっくっく…期待しておるぞ」

リーザ
「エルディール様!!」
そこに飛び込んでくるリーザ。

エルディール
「リーザ」

リーザ
「エルディール様、悪の一味になってるなんて…うそですよね！
気高く、優しいままの…正しいエルディール様なんですよね？　私は信じております！　エルディール様!!」
エルディールに近づくリーザ。

バミー
「何なの？　この小娘は！　こざかしいったら!!」

グルーダ
「エルディール様…どうしますか？」
リーザを押しのけるエルディール。

リーザ
「エルディール様!!」
エルディールに近づこうとするが、グルーダに捕まってしまう。

バミー
「かわいそうなおじょうちゃんね!!」

ガディス
「お、俺に殺らせてくれよ」

グルーダ
「そうだな、ガディス。
せめて、苦しまないように一息で…美しく殺せ。きたなくするなよ」

ガディス
「ぐふふふ」
ガディスに近寄られ、おびえるリーザ。

リーザ
「きゃあー、いやぁー。
エルディール様ぁ――!!!」
一歩下がるが、バミーにぶつかり、突き飛ばされる。床に倒れ込むリーザ。

ガディス
「ぐふふふ」
ガディスは、リーザに激しく斧を振り下ろす。

再生の祭壇

しばらくして、祭壇の上にリーザの遺体が寝かされている。その脇には、エルディールの姿が。エルディールはリーザに対し魔法をかけると、そのまま消えてしまう。
次の瞬間、死んだはずのリーザが目を覚ます。

リーザ
「う…」
生き返ったリーザは、起き上がり、床に落ちた首飾りを見つける。

リーザ
「…！　これは、エルディール様の輝きの首飾り……！　この祭壇で…私を生き返らせて…くださったんですね…」
首飾りを拾い、その場で泣き出すリーザ。

リーザ
「ううっ……信じて…いいですよね……。…エルディール様……」

ミネアの街・船着場

ゼム
「さあ、着きましたぜ。ん…!?　町が静かだ。妙だな」
街の様子に首をかしげるゼム。アドルは急いで街へと入る。

ミネアの街

街に入ると、騎士の姿をしたモンスターがうろついている。ほとんどの建物に入ることができない。まずは病院へ向かう。

クラーゼ
「ア、アドル！　よく来てくれた！　この病院のありさまをみてくれよ。
なんで今ごろ、また魔物が出たのか…。まったくわからないよ!!」

アドル
「あ、これ。フレアから預かってたんだ」

クラーゼ
「これがセルセタの原種からつくった薬なんだね。この薬は私が預かっておくよ。欲しい時は、よってくれ。
そうだ、盗賊のゴーバンが古道具屋を始めたんだ。大きな声じゃ言えないが盗品をあつかっているらしい。ほりだし物があるかもしれないから行ってみたらどうだい？」

エステリア・草原

街を出たアドルは、草原を北上する。

男
「ううう……助けて…」
草原には人が何人か倒れている。とにかくアドルは、先へと進む。ゼピック村へ抜ける橋の近くに着くと、何やら黒い渦を発見。その渦に触れてみると、そこから暗黒の騎士が現れる。

暗黒の騎士
「きさま……何者だ？　赤い……髪の剣士……。そうか、きさまがアドルだな。
くっくっくっ…これはおもしろい。月の瞳を持つ女を探しに来たら思わぬえものが、かかったな…。アドル、きさまをなぶり殺してからゆっくりと月の瞳を持つ女を探してまわるとするか…！　かくごしろ！」
突然襲ってきた暗黒の騎士をどうにか倒すことができたアドルは、月の瞳がエステリアにあることを知る。

アドル
「セルセタから消えた月の瞳が…。
…では、イースの民はセルセタからやってきたのか……？」
暗黒の騎士を倒したことで、魔物がエステリアからいなくなる。アドルは、月の瞳の情報を集めるため、エステリアの村々を回ることに。

ゼピック村

橋を渡り、ゼピック村にやってきたアドル。まずはここで、月の瞳の情報を集めてみる。

女
「クレリアを作り出す時に、魔物も作られた……魔物がいなくなった今クレリアは残った……。ふふ、ちょっと得した気分ね」
村長
「ああ、アドルさん。いつぞやはお世話になりました。銀のすずは、またなくさないようにいつも首にかけておく事にしたんです。なかなか名案でしょ？」
アイリス
「まあ、アドルさん。おひさしぶり。ところで、うちの人見かけませんでした？　ルタ＝ジェンマなんですけど。
　あの人は魔物がいなくなってもフラフラと夢遊病のように出歩いているんです。きっと今日もサルモンの神殿に行ってるんだわ。研究熱心にも困ったものです。最近では、イースの歴史をもっとさかのぼって研究しているみたいなの」

ゼピック村・ジェバの家

ジェバ
「元気そうだね。私だよ、ジェバさ。ゴーバンに会いに来たのかい？　あの子も魔物騒動に決着がついたので今ではすっかり盗賊稼業から足をあらったんだよ。
　盗賊のアジトには行ってみたかい？　あそこは古道具屋の倉庫になってるよ。ゴーバンもそこじゃないかねぇ」
　月の瞳の情報を得ることができなかったアドルは、神殿方面へと抜ける。

ランスの村・神殿の山道

　村を抜け、神殿の方へ進むと、神殿の入口にゴートがいる。
ゴート
「やあ、アドル。久しぶりだね。俺だよ。ゴートさ。廃坑もダームの塔も封鎖したけど、この神殿はランスの村に通じるように改装したんだよ。
　実は長老たちと話し合ったんだけど女神の間は、聖域として静かなままで残すことにしたんだ。そのほうがいいよね。君もそう思うだろ？　ランスの村はそっちの道だよ。きっと、リリアが待ってるぜ。会ってやんなよ!!」
　アドルは山道をさらに進み、ランスの村へと向かう。

ランスの村

女
「魔物はいなくなったし、他の村には行きやすくなったし……。平和って、いいものだわぁ」
子ども
「あの、あんたアドルさんだろ？　わーい、ホンモノだ。カーッコ、イイ！」
男
「まったく冗談みたいな話だけどさ。俺は地上に降りるまでここの大陸が浮いていた事を知らなかったんだ」
レノア
「フレア兄さんならセルセタに…あれ？　確か兄さんと一緒に行きましたよね。ああ、秘薬ができたんですか？　そりゃ、すごいや!!」
キース
「よう、アドル。俺だよ。キースだよ。あれから、自由に魔物に変身できるようになってな。みんなに見せるとうるさいからアドルだけに見せてやるよ。それ！」
　魔物に変身するキース。
キース
「それ！」
　再び人間に戻るキース。
キース
「ほら、な！」
レグス
「その節は、たいへん世話になった。わし、レグスも感謝しとるよ。リリアかね？　そう言えばバノアの姿も見ていないのう。どこへ行ったんじゃろう」
ジラ
「おいおい、そっちはだめだよ。魔物がでてから、こわくなって地下は行けなくしたんだ。もう、平気なんだけど……。なんとなく、ね」
　懐かしい人々と会い、話は弾むが、やはりここでも月の瞳の情報を得ることができなかった。アドルは、リリアの家に行ってみることにする。

ランスの村・リリアの家

　家に入るが、誰もいない。
アドル
「リリアがいない…。バノアも留守なんだろうか」

ランスの村

　リリアの家から出て、ちょっと進むと、突然、呼び止められる。
？？？
「アドルーっ!!」
　周りを見回すと、子どもが寄ってくる。
タルフ
「ぼくだよ、タルフだよ。聞いてよ。せっかくリリアの所に遊びにきてやったのにさ！　リリアもバノアも留守なんだ。あーあ、つまんないの……。どこ、行っちゃったのかなぁ」
　すると、そこにルタ＝ジェンマが現れる。
ルタ＝ジェンマ
「おや、そこにいるのはアドルさんにタルフくん」
タルフ
「あっ、吟遊詩人のルタ＝ジェンマお兄ちゃんだ」
ルタ＝ジェンマ
「やあ、元気でしたか？
　そうだ、アドルさん。耳寄りの話があるんですよ。あなたと別れた後、イースについてもっと調べてみたんです。どうも、この地にイースが建国された裏には、セルセタの民との関わりがあったようなんです。
　疑問に思いませんでしたか？　イースの女神はフィーナとレアの二人の女神であるのに、我々がふだん象徴としている女神像は…翼をひろげた一人の女神なんですよ」
アドル
「……」
タルフ
「そんなこと、別にどうでもいいと思うけどなぁ」
ルタ＝ジェンマ
「いやいや、ここが大切なんだよ。いろいろ調べてみたんですが、どうも、あの女神像のモデルはレアやフィーナではないと思うんですよ。
　僕はね、あの女神像の彼女は古代にエステリアへ渡って来たセルセタの民じゃないかとにらんでるんですよ!!」
タルフ
「またーっ、とんでもないことを言い出す兄ちゃんだなー」
ルタ＝ジェンマ
「アドルさん。もし、この推理が当たってるとすればセルセタとイースは大昔から深いつながりがあるわけです。だとすれば……証拠が必ずエステリアにあると思ったんです」
タルフ
「それで、神殿に行ってたんだ？」
ルタ＝ジェンマ
「そうしたら…ありましたよ。それらしい記録が！　神殿の壁に、こう刻まれていました。『イースにセルセタより渡りし月の瞳あり』と、ね」
アドル
「月の瞳!?　ルタ、それどこに？　魔物が、それをねらっていたんだ」
ルタ＝ジェンマ
「そっ、そうだったんですか！　そのせいで魔物が来ていたのか…。わかりました。じゃあ、さっそく借りに行きましょう」
アドル
「えっ？」
タルフ
「いま、借りに行くって言った？」
ルタ＝ジェンマ
「ああ、そう言ったよ。実はイースの村々の伝承を調べてランスの村に月の瞳らしきものがあるって解ったんだ。それで今、ここに来たんだけどね」
タルフ
「さっすが、ルタ。やるじゃん。で、誰が持ってるの？」
ルタ＝ジェンマ
「なんと、リリアだよ。驚いただろ？」
タルフ
「えっ!?」
アドル
「リリアの家に!?」
　２人して驚くアドルとタルフ。アドル、一歩前に出てルタに告げる。
アドル
「リリアが危ない！　ルタ、リリアがどこにいるのか知らないかい？」
ルタ＝ジェンマ
「い、いいえ……。あ、もしかしたら、ドギかゴーバンが知ってるかもしれません。確か、リリアがどうとか言ってましたよ」
　ルタの話を聞いたアドルは、ドギとゴーバンを探すため、ランスの村をあとにする。
ルタ＝ジェンマ
「ぶつぶつぶつぶつ……。翼の女神と、二人の女神……。翼の神とは、一体何だろう」
タルフ
「僕もいきたいなー」

盗賊のアジト改めゴーバンの店の倉庫

　扉には「立ち入り禁止」と書かれているが、そのまま進み中へと入ってみる。
アドル
「ゴーバンは留守なのかな…？」
　仕方なく、小屋から出ようとすると……。
ゴーバン
「誰でぇい！　俺の倉庫に盗みに入るとは、いい度胸してやがるぜ!!」
　と、外からゴーバンが現れる。
ゴーバン
「ありゃ？　アドル!?　なんでお前がこんな所をうろついてるんだ…!!　ド、ドギには、ま

だあってないのか!?」

アドル

「ああ、みかけてないよ」

ゴーバン

「リリアは…」

ゴーバンに一歩近づくアドル。

アドル

「ゴーバン！　リリアはどこにいったんだい？　彼女に危機がせまってるんだ!!」

ゴーバン

「ゲゲ！　なんてこったい!!　リリアがお前を追いかけようとミネアの港にいっちまってるんだ。ドギがしゃべっちまってな。つれ戻すために、すぐにドギがあとを追ったが……。どうなんだろうなぁ。

何でも、家にあった不思議な石をお前に届けたいとか言ってたそうだ。バノアも心配してミネアの港に行ってるぜ。

そうだ、いいもんがある。ちょっと待てや」

そう言うと、倉庫の奥の宝箱から何かを取ってくる。

ゴーバン

「ほれ、これさ！」

アドルにウイングを渡すゴーバン。

ゴーバン

「そのウイングには、特別の呪文がかけられているらしい。魔法の消えたエステリアで、唯一不思議な力を残すものかもしれん。何度でも使えるから、役にたつぜ」

アドル

「わかった。ミネアの港だね!!」

ゴーバン

「ああ、使い方を教えてやるよ。一緒に行こうぜ」

ミネアの港

アドル

「バノア!!」

港にはバノアがいる。そこに駆け寄るアドルとゴーバン。

バノア

「ああ、アドル……。リリアがおまえを追いかけて、船に乗ってしまったみたいなの。見つかるわけがないからって止めたんだけど……。

私が悪いんだわ。うちに伝わるあの不思議な石が、恋をかなえるなんて言っちゃったものだから……」

アドル

「不思議な石、だって？」

バノア

「ええ、あの石はね。大昔から、そんな不思議な力があるって言われてきたんだよ」

アドル

「それって、月の瞳って言わなかった？」

バノア

「月の瞳……？　さあ、本当はそういう名前なのかもしれないね。すまないがリリアをつれ戻しておくれ。私は心配で心配で……」

バノアの言葉にうなずくアドル。

アドル

「わかりました。セルセタに行ったんですね」

ゴーバン

「アドル、俺はアジトに戻るぜ。何かあったら知らせてくんな。じゃな！」

ミネアの街

セルセタに戻る前に、街に寄ってみる。魔物がいなくなり、街には人影が戻ってきている。

男

「ああ、アドル。またこの村を救ってくれたんだね」

女

「魔物が出たら、その度アドルさんを呼ばなければいけないのかしら。今度から、自分たちでなんとかしなくちゃいけませんよね」

ミネアの街・ピムの取引所

ピム

「いらっしゃい。魔物がいなくなったんで、武器も魔法の品もあまり売れなくってな。こちとら、商売あがったりだ。

おまけに、金の台座もどこかにいっちまった。商売がえしようかな」

ミネアの街・病院

クラーゼ

「やあ、アドル。セルセタの秘薬かい？　君には、タダであげたいけれどきちょうな物なんだ。すまない…。40000ゴールドだけど、いい？」

ミネアの街・酒場

客

「よう、あんた、さすがに強いな。そうだ、しってるかい？　商売がたきができたせいか、ピムの取引所がつぶれたそうなんだ。いいきみだね。拾ったものを売っちゃだめだよな。世の中には盗んだものを売る奴もいるがね」

風の村コモド

ゴーバンからもらったウイングを使い、風の村へ飛ぶアドル。村に着くと、レムノスに呼び止められる。

レムノス

「ああ、アドル!!」

アドル

「レムノス！　もう、いいのかい？」

レムノス

「君にお礼がいいたいと思ってたんだ。フレア先生のおかげですっかり体も元に戻ったしね。本当に君には感謝しているよ」

アドル

「そうだ、レムノス。見かけたら、教えてほしいんだけど。実は、リリアって女の子がセルセタに来ちゃって…探してるんだよ」

レムノス

「女の子……？　もしかしたら、カーナが樹海の中で保護したって娘かなぁ」

アドル

「え、本当に!?　今、どこにいるんだい？」

レムノス

「カーナたちはグルーダたちを捕まえるために聖域の城に行ってるけど、その娘なら村はずれの小屋にいるはずだ。案内しよう。こっちだよ」

小屋の入口までアドルを案内するレムノス。

レムノス

「ここだよ。さあ、入ってくれ」

風の村コモド・村はずれの小屋

レムノス

「おっ、お前は……!!」

小屋に入ると、レムノスの声が聞こえる。そこには、リリアをかかえたエルディールが！

アドル

「リリア!!!」

レムノス

「待て！　アドル!!」

エルディールに向かおうとするアドルを引き止めるレムノス。

エルディール

「フッ……私はエルディール。レムノス、人間に戻ったようだな」

レムノス

「お前達が魔物にしたんじゃないか！」

アドル

「リリアをどうするつもりだ!!」

エルディール

「クックックックッ……さて、どうするかな」

天空から稲光が落ち、小屋の天井に穴が開く。

エルディール

「この娘はいただいていく。クックックッ……私の聖なるいけにえとなってもらうためにな。この計画をじゃまることは誰にもできないのだ」

翼を広げ、天井から出て行くエルディール。

アドル

「リリア!!!」

エルディール

「ははははは!!」

レムノス

「なんてこった……」

部屋から表に出たアドルは、周りを見回しエルディールの姿を探す。

風の村コモド

アドル

「何だか向こうが騒がしいな」

部屋の前のハシゴを降り、町の中央広場の方へ向かうと、１人の男が走ってきてぶつかってしまう。

男

「あっ！　す、すいません」

アドル

「どうしたんだ？」

男

「ロ、ロムン帝国の兵士が…いきなり攻めてきたんだっ!!」

アドル

「ええっ!?」

驚くアドル。その先には、砦で会ったロムン帝国の隊長と、その部下たちがいる。

隊長

「よく聞け。大人しくしていれば、危害はくわえん。しかし、逆らうとようしゃせんぞ！　これより、ここはロムン帝国のものだ」

急いでロムン兵のもとへと走るアドル。

アドル

「なんだって!?　どういう事だ!?」

隊長

「む……お前、確か…国境の町で牢にいた、アドルとかいったな。よそ者には関係ない。助けてやろう。さあ、とっとと行け!!」

アドル

「いやだ！」

隊長

「ほう、我々に逆らうというのか？　ならば、あいてをしてやろう。木の穴の先に、広場がある。そこまでこい。待っているぞ」

そう言うと、兵たちは広場へと向かう。

男

「…大丈夫ですか？」

アドル

「ああ、乗りかかった船だ。やってやる！」

近くにいる村人にアドルは話しかけてみる。
老人
「よりによって男手がない時に…」

風の村コモド・広場

村の中央付近にある木の穴から広場へ出ると、そこには大勢のロムン兵が待ち構えていた。
隊長
「お前は、牢にいる時に、殺しておけばよかったのかもしれん。行くぞ!!」
そう言うと、隊長と兵がいっせいに襲いかかってくる。全員を倒すと、レムノスが広場にやってくる。
レムノス
「アドルっ！　大丈夫かい？」
アドル
「ああ、レムノス」
レムノス
「とにかくカーナ達に知らせなきゃ。そうだ！　連絡用の鳩がいるからそれはボクがひきうけよう」
アドル
「カーナ達は聖域の城に行ったんだよね？　リリアもきっとそこにいるだろう」
レムノス
「うん、きっとそうだ。君はすぐに追うつもりなんだろ。奴らは不思議な力を持っている。気をつけてくれよ」

高原の村ハイランド

レムノスとの会話のあと、聖域へ行くために立ち寄ったハイランド。村人と話すと、聖域の話題でもちきりになっている。
男
「聖域にそんな悪い奴がいたなんて…本当だったんだ」
女
「聖域に踏み込むなんて……本当にいいのかしら」
村から出ようと雷雨の聖域に抜ける門の前に行くと、人だかりができている。そこにはなんと、カーナたちが。
風の村の男1
「いつまでも、あんな奴らをのさばらせるものか」
風の村の男2
「いよいよこっちから攻撃する時がきたぞ」
風の村の男3
「せっかく踏み込もうってときに水をさす娘がいるんだぜ。やだねー」
風の村の男4
「カーナが行く所、俺もいくぜっ!!」
門に近づくと、リーザの声が聞こえる。
リーザ
「やめてください！　あなたたちは聖域を踏み荒らすおつもりですか!?」
カーナ
「あんた、わからない女ね。あんたの言う聖域とやらに、悪い奴らが住みついてんのよ!!」
うなだれるリーザ。
リーザ
「でも……聖域は決してけがしてはいけない場所なんです…」
怒り、リーザにどなりつけるカーナ。
カーナ
「いいかげんにしてよ！　こうしている間にも、罪もない人達が魔物に変えられているかもしれないのよ。さあ、そこをどいてよ!!」
アドル
「どうしたんだ？」
カーナ
「あっ、アドル。やっときたのね。レムノスから連絡を受け取ってるわ。早く助けにいかなくちゃね」
リーザ
「アドルさん！　行ってはダメ!!」
カーナ
「どきなさい!!」
リーザ
「きゃっ」
カーナに押され、倒れ込むリーザ。
カーナ
「さあ、行くわよ!!」
リーザが倒れたスキを突き、カーナとほかの戦士たちは聖域へと向かってしまう。リーザを起こすアドル。
リーザ
「アドルさん……」
アドル
「リーザ、実は……ランスの村のリリアって女の子がエルディールにさらわれて…早く助けに行かないと、いけにえにされてしまうんだ」
リーザ
「そうだったのですか……。私にアドルさんをお引き止めする権利はありませんね」
理由を聞いたリーザは、いったんアドルを振り返りつつも、そのまま駆け出していってしまう。アドルは聖域の城へと向かう。

聖域の城

以前、聖域の城に飛ばされた地点から森を左手に行くと、聖域の城の入口にたどり着く。カーナたちがすでに城に潜入しているらしく、その門は開かれたままに。あとを追い、アドルは中に入る。
迷路のような城内を進むと、モンスターと戦うカーナたちとすれ違う。
風の村の男1
「ここはまかせろ！　あんたは先に行けっ!!」
風の村の男2
「ううっ、こいつ強い……」
風の村の男3
「我ら樹海警備た〜い!!」
警備隊たちの言葉に従い、先へと進むアドル。エルディールたちと初めて遭遇した中庭に到着し、そこから城の奥へと進む。
中庭の玉座のある部屋には4つの階段がある。複雑に入り組む通路を進むと、ある部屋に着く。

聖域の城・改造室

そこには、捕まった若者とフードをはおった不気味な男がいた。
若者
「やめろぉ、たすけてくれ〜っ!!」
フードの男
「うふふふふっふっふ。わめいていられるのも今のうちだ。立派な魔物にしてやるから、グルーダ様に忠誠を誓うのだぞ」
アドル
「やめろっ!!」
フードの男
「あっ、赤い髪の剣士……。お前がアドルだなっ！　みんな出てこ〜い!!」
そう言うと、部屋の出入口に鉄格子が下ろされ、無数のモンスターが現れる。敵を全滅させたアドルは、捕まっていた男に話しかける。
若者
「ううう、助けてっ!!」
若者を助ける方法を探すため、アドルが先へ進もうとすると、部屋に声が響き渡る。
フードの男
「こうなったら……わしが、きさまを倒す!!」
すると、部屋に先ほどのフードの男が出現。この敵を倒して捕らわれた男に近づくと、彼を拘束していた道具が外れる。
若者
「あ、ありがとう。助かったよ。でも、地下牢にはすでに魔物にされてしまった人々がたくさんいるんだ……」
若者との会話が終わると、出入口の鉄格子が消える。さらに奥へと進むアドル。

聖域の城・地下3階

改造室から奥へ行くと、地下牢にたどり着く。牢の中には、モンスターにされた人々が。
改造モンスター1
「ああ、こんな姿にされてしまった。坊主……もう父ちゃんはお前に会えないよ……」
改造モンスター2
「えーん、えーん」
改造モンスター3
「見逃してください。こんな姿をしていても、私もこの子も本当は人間なんです。せめて、この子だけでも……。どうか助けて下さい」
アドル
「ぼくの後に、助けが来ます。それまで、がんばって下さい」

聖域の城・牢屋

モンスターに改造された人々を励ましながら、奥の階段から地下へと進む。すると、広めの部屋にたどり着く。そこで、牢に入ったリリアを発見する。
アドル
「リリア!!!」
リリア
「ああ、アドルさん！　助けに来てくれたんですね!!」
すると、突然、部屋が怪しく光り出す。
???
「この娘を取られてたまるか!!」
声が響くと同時に、炎のムチを持った甲冑のモンスターが登場する。
アドル
「リリア!!!」
モンスターを倒し、リリアの側に寄るアドル。そこに、女の声が響く。
女（バミー）
「アドル！　あんたにこの娘、わたしゃしないよ!!」
アドル
「その声は、バミーだな!!」
部屋が怪しく光ったかと思うと、アドルの周りに炎が出現する。
アドル
「うっ！」
じょじょに範囲を狭める炎。そこに氷の矢が降ってきてアドルは気絶する。しばらくして目を覚ますアドル。
アドル
「うっ！」
周囲を見回すと……。
アドル
「あっ!!」

ナレーション
「リリアがいない。どこかに連れ去られてしまったようだ…」
牢の扉は開いており、そこからリリアの姿が消えていた。牢の奥には、何か光るものが……。
アドル
「おや？　あれは……？」
近づくと、そこには月の瞳が！　それを手に取るアドル。牢から出て、もと来た道を戻ろうとすると、部屋の前でカーナと遭遇する。
カーナ
「アドル。グルーダたちが見つからないのよ。とりあえず、この城は占拠したわ」
アドル
「リリアが……また連れ去られてしまったんだ……」
カーナ
「まぁ……気を落さないで。私たちもリリアを見つけるのに協力するからさ。それより、あのリーザって女が何か知ってそうだわ。高原の村に戻って、あの娘を問い詰める必要があるわね。
私、けが人の手当てとか後かたづけしてるから。アドル。先に高原の村に戻ってて」
そう言うと、部屋を出て行くカーナ。
アドルも城から出る。すると、城門前には、警備隊のメンバーがそろっている。
風の村の男１
「このぐらい、ケガのうちに入りませんや。イテテッ……」
風の村の男２
「いやー、戦った戦った。大勝利ですね!!」
風の村の男３
「魔物の姿にされてしまった人も、手当てすれば、じきに直るでしょう」
ひと通り話をし、アドルは城をあとにする。

高原の村ハイランド

ハイランドに戻ってきたアドル。リーザの家に行く前に、村の人々と話をしてみる。
男
「旅の人、冷たくしてすまなかった。私たちが間違っていたよ。どうか、長老様に会って行ってくれ」
女
「リーザの姿が見えないの。どこへ行ったのかしら」
女
「冷たくしてごめんなさいね。道中気をつけてね」
村人たちの態度は180度変わっている。村の女性の言葉が気になり、リーザの家に行ってみるが、そこはもぬけの殻。仕方なく、長老の家へと向かう。

高原の村ハイランド・長老の家

長老
「君がアドル君だね…。実はリーザがいなくなったんじゃ。君たちが聖域の城に向かった後、リーザは姿を消したのじゃ」
アドル
「どうしてですか？」
長老
「本来ならば、あの娘自身が語るべきなのじゃろうが……。代わりに、わしがお話しよう。
リーザから聞いたよ。君はあの娘の流した手紙を見て来てくれたんだそうじゃな。呼びつけておいて何も話さない……。ずいぶん身勝手と思われたじゃろ」
アドル
「……」
長老
「高原の村は、大昔から聖域一体を管理する役割をおっているのじゃ。その役目は代々受けつがれ、リーザもその一人じゃった。あの娘の役目は、聖域におられるあるお方のお世話をすることじゃ。そう。あの娘はある日、そのお方が悪しき事をお考えになっている事に気がついたのじゃよ。
しかしのう……。あの方はわしらにとって神にも等しいお方じゃ。まして、あの娘は……。
リーザは……。あのお方に特別な思いを寄せていたようじゃった。あのお方の心が、悪に染まろうとしていることを知りながらも……一方ではそれを信じたくない気持ちがあんな行動をとらせたのじゃろう」
アドル
「あの方とは……エルディールの事だろうか…」
長老
「それで、あの娘は手紙に託した。そして、アドル君。君が来てくれた。リーザは自分ではどうしようもない気持ちを君に託す事で、精一杯の自分の役割を果たそうとしたのだよ」
アドル
「……」
長老
「アドル君…どうかリーザの思いをわかってくれ」

高原の村ハイランド

長老との会話を終え、家から出たアドル。すると、突然、呼び止められる。
デュレン
「よう、久しぶり」
デュレンがアドルに駆け寄ってくる。
アドル
「君は……デュレン！　どうしてここに？」
デュレン
「ふっ。俺は情報屋だぜ？　どこにいたっておかしくないだろ。ここにあんたが来てるって聞いて情報を買ってもらおうと思ってね」
アドル
「またかい？」
デュレン
「おいおい、つれねーなぁ。また女をさらわれたんだから、まぁあせる気持ちもわからんでもないがね」
アドル
「なんでそれを…！」
デュレン
「ちっちっち。俺ぁ、情報屋だぜ。さて、あんたが欲しそうな情報…と、大河の村の大長老の会い方なんて、どうだい？」
アドル
「ああ、それなら知ってる。三つの瞳を集めるんだろ？　ぼく、もう三つ持ってるよ」
デュレン
「ぐげっ。こいつはやられた。俺の情報より早くすすんでるとは…。これじゃあ情報料なんてせびれねーな。
ま、いいか。もう１つ教えてやろう。大長老は、レファンス公や古代文明なんかにもつながるらしい。これは……俺の考えだけど…今回の騒動は、そこの１点にあつまる気がするんだ。と、するとあんたの探してる女もその伝説にまきこまれているんじゃねーか？」
アドル
「……」
デュレン
「まあ、俺のカンだがよ。おっと、長話しちまったい。こんどは、あんたより早く情報をあつめなくっちゃな！　じゃあ、あばよっ。またな！」
そう言うと、素早く去っていく。アドルは、大河の村を目指し、ハイランドを立ち去る。

大河の村セルレイ・長老の家

村に着いたアドルは、まずは長老の家に行き、長老に話しかける。
長老
「お主は……。まさかっ!?　おお…三つの瞳を集められる者がおったとは……。アドルとか言ったの。お主はひょっとすると、レファンス公にあたいする徳を持つ者なのかも知れないのう。大地や太陽なら、手に入れる者もいたかも知れんが……。まさか、セルセタから消えた月の瞳まで見つけ出すとは……。
よいじゃろう……。わしが大長老の所にお連れしよう」
そう言うと、長老は閉ざされた扉を開け、崖の上にある大長老の家へとアドルを案内する。

大河の村セルレイ・大長老の家

長老
「あの方が大長老じゃ。わしは席をはずす。なんなりと好きなことをお聞きになるがよい」
会話のあと、長老は家から出て行く。
大長老
「よくぞ、ここまで来られたな。三つの宝玉を手にする者など現れぬと思っていたわ。
お主がここを訪れた理由は、大方の見当がついておる。今回のいへんの事じゃな？　何故、セルセタにこのような事が起こるのか…。古代文明があるからなのじゃ」
アドル
「古代文明…!?」
大長老
「その古代文明とは、すでに遺跡になったようなものではなく、復活させれば世界をも手に入れられる力を持つ文明なのじゃ。ロムン帝国が、セルセタをねらっていたのもそのせいじゃろう。
古代文明は、有翼人がきずいたものじゃ…。有翼人は、人間よりも古く、このセルセタに生きていたらしい。我らの祖先がこう書き残しておる。

“翼持ちたるもの　空を飛び
天の力を使う　その力偉大なり”とな。

人間と有翼人はしばらく共存していたらしいが…。彼らの恐るべき考えに祖先は気づいたのじゃ。人間をかちく・食物とし有翼人が世界をおさめるという事にな」
アドル
「……」
大長老
「そして、人間と有翼人との長く苦しい戦いが始まったのじゃ。何十年か後……レファンス公と五忠臣とが現れ、ついに勝利をおさめられたのじゃ。
有翼人は、文明を動かす力を持つ３つの仮面と瞳……。お主が集めた月・太陽・大地の３つの瞳の事じゃな。それを人間に渡し、文

明を建物ごと地の底にしずめた。
　レファンス公は生き残った有翼人を一つの地にとどまらせた。その地は聖域と呼ばれ、世話をする人間と共に暮らしているはずじゃ。
　…有翼人は人間より生きる。レファンス公は自分の亡き後再び古代文明が復活する事を恐れ、遺跡に言葉を残した。それが、“やがて漆黒に染まる…”なのじゃ。
　湖水は赤い。その時が来たのじゃ。一刻も早くレファンス公の魂を呼び、再び封印を施さねばならん。レファンス公の魂を呼び出すには彼がたずさえていた英雄の剣が必要じゃ」

アドル
「英雄の剣……」

大長老
「英雄の剣は炎の山の奥深くにある。それなくしては、レファンス公の魂を呼び出すことはできん。炎の山に行き、英雄の剣を求めよ。
　炎と氷の山は湖をはさみ対にそびえ中に古代文明の封印された神殿がある。古代文明を研究しておるガゾックという老人がいると聞く。その老人が道を示してくれるじゃろう」
　大長老の言葉を聞いたアドルは、ガゾックに会うために湖畔へと向かう。

ガゾックの家

　家に入ると、ガゾックが出迎えてくれる。

ガゾック
「おう、三つの瞳を全て見つけた!?　さてはお主、捜し物の達人じゃな…？」

アドル
「今は、英雄の剣を探しに炎の山へ行こうと思ってるんですが…。大長老が、あなたに聞けば道を示してくれると……」

ガゾック
「英雄の剣！　たいしたヤツじゃわい！　……それにしても炎の山など…わしは行ったことがないぞ。うむむ」

アドル
「ええっ？　わからないんですか！」

ガゾック
「ええい、ちょっと待て、待て…炎は、氷と対にあたる山のはずじゃ。この湖のひがしが氷だとするとにしが炎のはずじゃが……。
　ううーむ……。ううーむ……」
　さらに悩むガゾック

ガゾック
「ううーむ……」
　そこにガゾックの妻が帰ってくる。

ガゾックの妻
「ただいま帰りましたよ。あら、アドルさん。こんにちは。
　……え？　にしの炎の山？　そこかどうかわかりませんけど今、帰る時に、にしの滝の裏に、洞窟が開いてましたよ。滝の水で、石が流されたみたいで…」

ガゾック
「おお、でかした。さすがわしの奥さんじゃ！　アドル、行ってみるといい」

滝の洞窟

　ガゾックの家を右手に進み、滝の裏側にある洞窟に入るアドル。しばらく進むと、そこから炎の山の洞窟へと行けた。

炎の山の洞窟

　溶岩の煮えたぎる洞窟を進むアドル。途中の宝箱から、アイスシールド、アイスプレート、ルビーの飾りを拾いつつ、奥へと向かう。
　やがて、人の手によって作られた建造物に突き当たる。周囲の床はダメージを受ける床なので、唯一安全な細い一本道を通り、先へ進む。すると、月の神殿へと出る。

月の神殿

　神殿に入り、その下層に下りたアドルは、台座の上に宝箱を発見する。それを開け、氷風の剣を手に入れる。そして、再び洞窟へ戻り、道の途切れていた場所へ戻る。

炎の山の洞窟

　洞窟内の道が崩れた場所に行くと、氷風の剣が反応する。

アドル
「氷風の剣から光が……!!」
　あたりが何回か輝くと、溶岩の中から道が隆起してくる。

アドル
「…道ができた!!」
　その道を先に進むと、ドラゴンの徘徊する広場へ出る。そこでドラゴンと戦闘へ。9体すべてのドラゴンを倒すと、先に進むことが可能に。さらに奥へ行くと、英雄の剣が入った宝箱が見つかった。

大河の村セルレイ・大長老の家

　英雄の剣を手に入れたアドルは、それを大長老へ見せにいく。

大長老
「おお、無事に手に入れおったな！　でかしたぞ。さあ、レファンス公の墓に行かれるがよい。たのんだぞ」
　大長老が示した先にある扉を抜け、アドルは山道へと進む。

レファンス公の墓

　山道のすぐ先にある洞窟にアドルは入る。そこには、レファンス公の墓があった。アドルは墓に近づく。

アドル
「なんて荘厳な石室なんだ……」
　あたりを見回し、思わず言葉がもれる。

アドル
「レファンス公……」
　墓に向かいアドルがつぶやき、しばらくすると、墓に異変が。人影が墓の上に浮かび上がる。

レファンス
「私はレファンス……。
　英雄の剣を帯びし者よ…私の言葉を信じ、よくぞここまで来てくれた。私は長い間封印が解かれぬよう、見守ってきた……しかし湖水が真紅に染まり、漆黒になろうとしている。
　ついにその時が来ようとしているのだ。何者かが古代文明をその手に治めようとしているのだろう。そうなれば、世界は崩れ、邪悪な時代がやってくるだろう。
　私はこれを阻止できる者を捜していた…。そのおり、イースでのそなたの活躍が耳に入ったのだ。本来であれば海のもくずと消えようリーザという少女の流した瓶詰めの手紙が、そなたの手に渡ったのは私が小瓶を加護した為だ。
　古代文明の封印を再び施してもまたいつか破られるだろう。かくなれば、自ら封印を解き、古代文明を白日の下にさらし元凶からこわす他はない。封印は国境の峠の台座に施してある。
　さあ、その剣に私の息吹を吹き込もう。私は剣と共に生き、そなたと共にあるだろう。五忠臣の加護も得られるはずだ……。アドルよ…国境の峠に行き、金の台座をそこに置き、剣でつらぬくのだ」
　レファンスの話を聞き、ミネアの街のピムを思い出す。彼が金の台座のことを言っていたような……。

大河の村セルレイ・大長老の家

　レファンスの墓から町に戻ろうと大長老の家に入ると、道を大長老がふさいでいる。

大長老
「金の台座に行くのじゃな？」

アドル
「はい……!!」

大長老
「うむ、わかった。全てはそなたに託された。たのんだぞ…。さあ、行きなされ」
　そう言うと、アドルに道を開ける。町に戻ったアドルは、さっそくウイングを使ってミネアの街へ向かう。

ミネアの街・ピムの取引所

ピム
「やあ、アドル。やっと、金の台座をみつけたよ」

アドル
「ピム、それ、ゆずってくれないか？」

ピム
「うーん。ま、他ならぬアドルの頼みだからな。よし、3000ゴールドで売ろう」
　アドルはピムから金の台座を買い取る。そしてウイングを使い、レファンスの言っていた国境の峠の頂上へ向かう。

国境の峠・頂上

　峠の頂上についたアドルは、高台の地面にあるくぼみのある石の台へと進む。そして、そのくぼみに金の台座を置く。

アドル
「これが金の台座だったとは…。ここに英雄の剣を……？」

？？？
「アドルよ……」
　突然、声が響く。

アドル
「レファンス公!!」

レファンス
「さあ、力一杯つらぬくのだ!!」
　アドルは剣を構え、勢いをつけて台座に体当たりをする。それを数回繰り返し、アドルは台座を剣で貫くことに成功する。
　すると、あたりが急に暗くなったと思うと、湖畔近くの山と樹海の一部に火柱が立ち大爆発が起きる。そして、その下から、古代都市が地上へと出現する。

アドル
「あれが……古代都市か……!!」
　そうつぶやくと、古代都市へ入るための情報を集めるため、各町を訪れることにする。

風の村コモド

コモドでは、民家の子どもから古代遺跡の話が聞ける。この会話から、樹海南部に古代都市の入口があることがわかる。

子ども

「僕見たんだ！　樹海の南部の下は古代遺跡だったんだよ！　だから、今まで南部に通じていた道から古代遺跡に行けるんだよ!!」

高原の村ハイランド

この町では、数人から古代遺跡の話を聞くことができる。

男

「旅の人、何でも、樹海の南部に古代遺跡が現れたんだって!?　あれは、神の地に違いない!!」

男

「…翼のある神は、悪者ではないはず。きっと…真実は、地から現れたという古代遺跡にあるにちがいない！」

女

「さっき、地震があって…、地から古代遺跡が現れたんですって？　それが…全ての始まりであり……終わりでもあるんだわ、きっと…」

古代都市・青銅の広場→青銅の地区A→青銅の地区B

大河の村と大地の神殿を結ぶ樹海南部の途中にある森が崩れ、古代都市の青銅の広場へと変貌している。アドルは、そこから、古代都市へと入ってゆく。

途中、水路脇の建物でスイッチを見つける。

アドル

「何だろう？　このスイッチは」

アドルがスイッチを動かすと、部屋が軽く震動する。外へ出てみると、水路から水がなくなっていた。そして、その壁には、ぽっかり穴が……。アドルは、その穴に入ってみる。

古代都市・青銅の地区1階

穴に入ると、そこはタイル張りの部屋になっていた。そしてガディスの姿が！

ガディス

「ぐふふふ。よく、ここまでこれたな」

アドル

「ガディス!!」

ガディス

「さぁて、どうやって殺すかな。ぷちっとつぶすのもいいが…ざくっと斧で切り裂くのも楽しい。ぐふっふっふっ…」

アドル

「エルディールはどこだ!?」

ガディス

「俺は知らん。俺はグルーダ様の言うとおりにするだけだ。

グルーダ様がお前を殺せと言ったからやっとお前を殺せる。ぐふふふ。やっぱり、こま切れにしよう！　かくごしろ!!」

そしてガディスは、巨大化して襲ってくる。ガディスが斧を振り回しているスキを突いて攻撃をくわえ、アドルは倒すことに成功する。それと同時に、部屋の奥の壁に仕掛けられた隠し扉が開く。

古代都市・白銀の神殿A～B

ガディスがいた部屋を抜けると、そこは銀色に輝く神殿だった。ここは、立体構造で複雑な作りになっている。建物内部は暗く、周囲の状況しか見ることができない。途中、Bエリアに閉ざされた扉があるのを確認しつつ、アドルは先に進む。

太陽の神殿

白銀の神殿Bの建物を抜けると、大地の神殿に似た、ピラミッド状の建物の前へ出る。その建物の前を通りすぎようとすると、突然、声に呼び止められる。

？？？

「英雄の剣を帯びし者よ…」

階段を登り、声のするほうへと進む。その先には、5つの石像が並んでいた。中央の像が光りだし、それに人間の姿が重なる。

タリム

「我が主君、レファンスが選んだ後継者よ。お初にお目にかかる。私の名はタリム」

ミーユ

「私達はレファンス公に仕えた者五忠臣と呼ばれし者です。

私の名はミーユ。……来訪を待ちわびておりました」

スラノ

「私はスラノ……。

古代、我々はレファンス公と共に有翼人と戦いました……」

トリエ

「私はトリエ……。

有翼人は古代の生物……古代の力を使います。その力にたいこうできるのはレファンス公の魂の宿る、英雄の剣、そして鎧、盾…しかありえません」

ラディー

「私はラディー…。

古代の力は、復活しつつあります。ここの太陽の仮面もはずされて…黄金の神殿に、運ばれているはずです。そこに、あなたの持っている3つの瞳をとりつければ……台座は完成してしまうでしょう」

タリム

「力の復活には、白銀の要塞の中心の動力部を復活させなければならない…。それにはいけにえが必要なのです。先ほど、そのいけにえらしき少女が連れて行かれました……」

ミーユ

「もはや、一刻の猶予もありません。

英雄の装備を持ち、早く…!!」

スラノ

「英雄の剣を持つ者に我らの加護を…」

周囲が青く光ったかと思うと、石像から五忠臣の幻影が消えていく。

太陽の神殿・1階

念のため太陽の神殿内を調べたアドルは、1階で台座を見つける。

アドル

「太陽の仮面が、取りはずされている」

五忠臣の言葉が真実だと悟ったアドルは、神殿から出て、左手の入口から先へと進む。

古代都市・白銀の神殿C～D

白銀の神殿Cに抜けたアドルは、張り出しにそって移動する。複雑な道を抜けると、儀式場にたどり着く。

儀式場

通路を進み、広い部屋へ出ると、突然、周囲がまばゆい光に包まれる。

アドル

「うっ！」

光が止むと、バミーが左右にクリスタルを携え、空中に浮かんでいる。

アドル

「バミー!!」

バミー

「ようこそ、いけにえの祭壇へ。ここまで来たごほうびに、面白いショーを見せてあげるわ」

周囲が赤く光ったと思うと、祭壇の中央部分に穴が開く。そして、四方の蜀台に火が点る。すると、上部から鎖がたれて、リリアの乗った台を引き上げてくる。

バミー

「坊や、あなたの持っている三つの宝玉を渡して欲しいの。

嫌だと言ったらどうなるか…わかるわね？」

ナレーション

「どうする？」

と、選択を迫られるアドル。リリアの命には代えられないと、アドルは、「渡す」を選ぶ。

バミー

「すなおねぇ、坊や。

では、いい子にしたごほうびに、ショーの続きを見せてあげるわね」

リリア

「きゃあーっ!!」

バミー

「ほほほほ、アドル！　思い知るがいい!!」

リリアを乗せた台は上へとあげられ、バミーも姿を消してしまう。アドルは祭壇を降り、右側の壁沿いにある階段から先へと進む。

古代都市・白銀の神殿D

儀式場を出て、また白銀の神殿の内部へ。そこから、建物の屋上へ階段を上る。屋上の部屋の中央には、横たわったリリアの姿が！

ナレーション

「リリアは、ぴくりとも動かない」

リリアは、すでにこときれていた。とほうに暮れ、神殿内をさまよっていたアドルは、リーザの姿を見つける。

アドル

「リーザ……」

リーザ

「アドルさん……こんな事になってしまうなんて……。……本当にごめんなさい。

私は2年前から、エルディール様のお世話をしていました。その頃のあの方は、この上なく慈愛にあふれたお方でした……。

でも変わってしまわれた……。ある日突然、エルディール様は別人のようになってしまったのです。きっと……あの3人があの方に近づいたからでしょう……。

アドルさん、これを…」

リーザはアドルに輝きの首飾りを渡す。

リーザ

「これはエルディール様がいつも、身につけていらっしゃったものです。正統な有翼人の末裔であることを証明するものなのだそうです。

これがあれば、この古代都市の地下にある、復活の祭壇を動かすことができるでしょう。閉じられた扉も開くはずです。あそこを動かす事が出来ればリリアさんも、きっと息をふきかえすでしょう…私のように…」

顔を上げ、アドルを見つめるリーザ。
リーザ
「お願いです、アドルさん。エルディール様、いえ、エルディール様を奪った黒い影を倒してください。人々の敵を……う、ううっ……」
そう言うと、走り去っていくリーザ。アドルは、そこから南に下がった入り口から建物に入り、宝箱から英雄の盾を入手し、リリアのもとへと戻る。
横たわったリリアに近づくアドル。
ナレーション
「だきかかえますか？」
「はい」と、リリアを抱きかかえる。
アドル
「復活の祭壇に行かなければ……」
そう心に決め、復活の祭壇を目指し、リリアをかかえたまま、もと来た道を戻っていく。

古代都市・復活の祭壇

輝きの首飾りの力を使い、白銀の神殿Bで見かけた閉ざされた扉を開け、アドルは先に進む。やがて最下層へ降りると、脳のようなものが地下深くに見える広間へ到達する。そこには青色のプレートがあるが、調べても何の反応もない。
アドル
「何だろう、これは…」
そこからさらに奥へ進むと、十字架が目の前にある祭壇を見つける。アドルは祭壇に近づき、リリアの体をその上に置く。すると輝きの首輪が光を放ち、リリアが上空に浮かび上がる。
アドル
「あっ！　首飾りがっ!!」
輝きの首飾りは、リリアに光の粉を降らせる。ひときわまぶしく光ったかと思うと、首飾りはアドルのもとに落ちてくる。
アドル
「リリア……」
リリア
「う……」
アドル
「リリア!!!」
目を覚ますリリア。
リリア
「あ……。
ア
ド
ル…
さん……？」
一歩前に出て、リリアに近づくアドル。
アドル
「リリア!!!　さぁ、ここから出よう！　ぼくの後ろについて、離れるんじゃないよ」

古代都市・白銀の神殿・地下

リリアとともに、外へと向かうアドル。青いプレートの広間を左方向に進むと、それまで進めなかった道が進めるようになっているが、途中で突然、床が消滅してしまう！
アドル
「うあっ!!」
リリア
「きゃあーっ!!」
落下して、広い部屋に出るアドルとリリア。
アドル
「だいじょうぶか？
リリア。ケガはないかい？」
リリア
「私はだいじょうぶ。
……アドルさん……ごめんなさい……。
私……あなたが旅立っちゃったって聞いて……」
アドル
「リリア……。
さぁて。出口を探さなきゃね。一体、どこが出口なんだ……？」
出口らしきものは見当たらない。アドルはリリアに話しかける。
リリア
「アドルさん。私……アドルさんと一緒なら何も怖くないわ」
アドル
「リリア……」
リリア
「アドルさん……」
2人が見つめあっていると、突然……。
ドギ
「よう、待たせたな!!」
壁を突き破り、ドギが登場！　ドギマギするアドルとリリア。
アドル
「ドギ!!」
リリア
「ドギさん！」
ドギ
「おっ？　お二人さん。ひょっとして、いい雰囲気の所をじゃましちまったかな？」
リリア
「ドギさん……来てくれたんですか？」
ドギ
「来てくれたんですか……は、ねーだろう。おめーがアドルを追って出てったおかげで…。俺はゴーバンのお頭にどやされてずっと捜してたんだぜ!!」
リリア
「ドギさん本当にごめんなさい……」
ドギ
「まあ、これにコリて、一人で出歩かないようにする事だな」
アドルの方に近づくドギ。
ドギ
「おお、アドル。そういや、カーナとかいう娘たちもここに侵入してるぜ」
アドル
「そうか、カーナ達も来てるんだ」
ドギ
「さあ、とにかくここからはオサラバだ!!」
うつむくアドル。それを見たドギは……。
ドギ
「ん？　どうしたんだ……？」
アドル
「ドギ。リリアを頼む」
ドギ
「えっ？」
アドル
「セルセタに隠された古代の力……僕は、レファンス公に約束したんだ。古代の力を、すべてはかいすると…それがすむまでは……」
ドギ
「アドル、お前……」
アドル
「リリアを危険にまきこみたくはないんだよ」
ドギ
「よしっ、わかったぜ。リリアのことは、このドギ様にまかせておけ!!
リリア、そういうわけだ。いくぜ!!」
アドルに顔を近づけるリリア。
リリア
「……」
うなずくアドル。
リリア
「わかりました……気をつけてくださいね」
ドギが出口に向かい、それについていくリリア。途中でアドルを振りむく。
リリア
「……」
ドギ
「行くぜ!!」
ドギとともに部屋を出て行くリリア。アドルはドギの開けた壁の穴から、外へと向かう。

古代都市・白銀の神殿A

地下から外へと出たアドルは、カーナとレムノスの姿を見つける。
アドル
「カーナ！」
カーナ
「アドル！　無事だったのね」
レムノス
「やあ、アドル。俺もこのとおり、すっかり良くなったよ」
アドル
「それは良かった！　レムノス!!」
カーナ
「アドル、この扉の向こうにきっと黄金の城と噂されている神殿があるはずなのよ。でも、開かないのよね。これが……」
巨大な門の前に進むカーナとレムノス。アドルも、あとについていく。レムノスたちが門に体当たりをするが、何の反応もない。
レムノス
「イテテテテ……どーしても開かないんだ」
カーナ
「どうしたらいいのかしら……？」
すると、突然、アドルの周囲が暗くなる。
レファンス
「アドルよ……その扉は大いなる力によって封じられている……。黄金の神殿への道は別にあるのだ。イリスの塔を訪れるがよい……」
アドル
「レファンス公!?」
カーナ
「アドル、どうしたのよ？」
アドル
「今、レファンス公の声が…イリスの塔に行けと……」
カーナ
「えっ？　レファンス公の声が…!?　そういえば、この古代都市が現れた時ガゾックさんの家があったところが塔になっていたわ。イリスの塔って、そこのことかしら」
レムノス
「そうだ、さっき見つけたんだけどこれ、君に渡しとくよ」
レムノスが、イリスの塔の鍵をアドルに渡す。アドルは、白銀の神殿Dに閉じられた扉があったことを思い出し、そこへと向かう。リーザと会った場所を北へ進み、左手に進むと、その先に封印された扉が。アドルはその中へ入る。

イリスの塔

鍵を使って塔に入り、2階で英雄の鎧を入手して先に進むと、3階で1匹の魔物に遭遇する。
魔物
「うわっ！　殺さないでくれ！　俺は魔物の姿をしているが人間なんだ！　逃げ疲れて隠れていたんだよ…」

アドル
「この階より上に行くにはどうしたらいいのか知らないかい？」
魔物の姿をした人
「そこに、かがみがあるだろ？　なんとかって動力部にスイッチがあって、それを動かすとかがみの中に入れるって話だ。そこにはこの城砦の動力が集まってるてのうミソみたいな所だって聞いたよ」

復活の祭壇

魔物の姿をした人間の言葉に従い、復活の祭壇へ。先ほど調べた、青いプレートに触れる。
アドル
「これがかがみのスイッチか！」
押すと同時に地面が震動し、部屋がまばゆく光る。アドルは、イリスの塔へと戻る。

イリスの塔

塔に戻り、3階へ行くと、鏡の仕掛けが解かれ、移動可能になっている。鏡の仕掛けを使いながら、11階へ。12階の大きな部屋にはバミーが待ち受けていた。
バミー
「正直、こんな所までこられると思っていなかったわよ。坊や。でも、遊びもこれでおしまいね。残念だわ。
坊やもここで最後だから、いいことを教えてあげましょう。
私たちは、すでに三つの仮面を黄金の神殿に運び込んだの。あなたの3つの瞳もはめ込んだわ。古代文明の力を手に入れるのももう時間の問題。どれもこれもみんな坊やのおかげね。ほほほ。
どう？　坊や。グルーダ様に逆らわないと誓えば坊やをかわいい魔物にして、私のペットにしてもよくってよ。さ、坊や。どうする？」
「いいえ」と、バミーに異を唱えるアドル。
バミー
「しょうがないわね。じゃあ、望みどおり地獄に送ってあげるわ!!」
と、バミーとの戦闘に突入。バミーが雷の呪文を詠唱するスキを突いて攻撃し、どうにか倒すことに成功するアドル。すると、部屋の奥の壁が開く。そこには宝箱があり、中から勇気の翼を手に入れる。
部屋の奥にある水色のタイルに乗り、さらに上の階へ進むアドル。15階の3つ並んだ鏡の左側に入り、16階でリフレクターを入手して装備を整える。
再び15階に戻り、真ん中の鏡に入り、18階へ。そこでディフェンサーを入手し、19階では激光の剣を手に入れる。鏡の迷路を抜けて頂上にたどり着くと、そこにはガゾックの家があった。

ガゾックの家

ガゾック
「おお、アドルよ。お主、生きておったか!!
なんと、住み慣れた我が家が古代都市の一部だったとは、正直このわしも驚いているのじゃ。む、それは勇気の翼じゃな!?　セルセタの古文書で見た覚えがあるぞ。なんでも高い所から落ちた時に我が身を守る事ができるとか…。
それは、古代超文明の主が、人間の勇気を試すために作った道具じゃ。これを手に勇気を奮い立たせればいかなる高みであっても傷つく事はない。しかし、少しでもおくびょうな心があれば、その効力は失ってしまう…。
アドル、お主ならだいじょうぶ！　恐れることはない！　それを使えば神殿の中枢まで、行ける事じゃろう！
さあ、行け！　はばたくのじゃ!!」
ガゾックの妻
「驚きましたよ。突然、山が崩れはじめ、湖の水が引いたらこんなになっていたんだもの。私たち、こんなすごい所に住んでいたのね。でも、とってもいい眺めだわ。
ああ、アドルさん。お茶でものんでゆっくりしてってくださいな」
そのお茶を飲むと、アドルのＨＰは完全回復していく。
ガゾックの妻
「まぁ、うれしいわ。ゆっくりしてってね」

イリスの塔・頂上

ガゾックの家を出たアドルは、家の右側にある石段に立つ。
アドル
「よし、行くぞ!!」
そう言うと、アドルは塔を飛び降りる。

黄金の神殿・１階

黄金の神殿に降り立ったアドルは、階段を上り、中へと入る。内部に入り、階段を下り１階についたアドルは、広い部屋へと出る。そこにはグルーダが待ち構えていた。
グルーダ
「アドル、どこまで俺のじゃまをすれば気がすむのか…？　だが、ここであきらめるんだな。エルディールの奴は今、最後の儀式の真っ最中なのだ」
アドル
「エルディール…？　奴を呼びすてに…？　グルーダ、お前は奴の従者ではなかったのか!?」
グルーダ
「ふん？　驚いたのか？
ははは。このグルーダ様が、あんな奴に本気で服従すると思っているのか？
あいつは踏台にすぎない。この、俺様が、地上の全てを手に入れるためのな」
アドル
「……お前がエルディールを悪に染めたちょう本人だな……。…その為にリーザの心が傷つき…何人もの人を魔物に変えたのか…！」
グルーダ
「ふん、それがどうした？　全て、俺の手はずどおりさ…くくく…エルディールはただ一人の生き残り…。奴に儀式をやらせれば、古代セルセタの力は、完全に復活する。そうしたら、奴を始末して…ロムン帝国なんて目じゃない、全てが俺様のものになるのさ!!」
アドル
「そうはさせないぞ！
グルーダ、お前は僕が倒す!!」
グルーダ
「はぁっははは！　笑わせてくれる…きさまなど虫けらの様にひねりつぶせるのだぞ…。
ふふ、きさまのそのいきにめんじて古代の力は何か教えてやろう。古代セルセタの偉大なる力とは……黒真珠の力なのだ!!」
アドル
「く…黒真珠……？　そうか…イースの黒真珠はセルセタから持ってきたのか…！
黒真珠を作る…古代の力…!?」
グルーダ
「そうだ、きさまがイースで倒したダームなどとは比べものにもならん。もっと大きな黒真珠の力…それが古代の力なのだ!!
さぁて…全ての謎がとけ、気分がよくなった所で……死んでもらおうか!!!」
と、グルーダが襲ってくる。一度倒すと、今度はドラゴンのような姿に変わり、再び襲いかかってくる。弱点である腹部の青い宝玉を攻撃し、アドルはグルーダを打ち倒す。
すると、部屋の奥の壁が開き、階段が出現。さらに先に進もうとすると、あたりが光り輝く。
アドル
「レファンス公!?」
レファンス
「アドル、いよいよ最後の戦いだ…英雄の装備は持っているか？　この戦いが、どのような結果で終わろうとも私が力を貸せるのは一度だけだ…」
階段を登ると、広い回廊に出る。その下部では、エルディールが儀式を行っている。

黄金の神殿・儀式場

エルディールのもとへとたどり着いたアドル。しかし、すでに儀式は始まっていた。
アドル
「しまった！　遅かったか!?」
祭壇に駆け寄るアドル。
エルディール
「はっはっはっはっ……アドルとやらずいぶんと遅かったな。いま、たった今……この私は古代セルセタの力を手に入れた!!」
アドル
「だめだ！　エルディール！　黒真珠の力を使っては…いけない!!」
エルディール
「世界は翼ある者の地だ。私が治めてこそ本当の姿だ。それを妨害する事は、神に背く事と同罪であるとは思わぬか!?」
周囲が光り輝く。
レファンス
「アドル……騙されるな……。エルディールはまだ完全に力を得たわけではない…」
アドル
「レファンス公……!!」
エルディール
「くっ、人間のざれごとなど、聞く耳もたんわ！　死ぬがいい!!」
そう言うと、エルディールが襲ってくる。エルディールには攻撃が通用せず、攻撃をさけることしかできない。
アドル
「首飾りをはずしたエルディールはもはや悪魔の化身そのものになってしまったようだ…。
そうだ！　首飾りだ!!!」
アドルは、輝きの首飾りを使う。
エルディール
「こっ、この首飾りは……？」
アドル
「リーザから、もらったんだ!!」
エルディール
「……。……私は……。私は、もはや、迷いをフリ切ったのだ。この世界を支配するのは……私しかいないのだ!!」
すると、攻撃が羽根を飛ばすものに変化。この段階から、アドルの攻撃が通用するようになる。ただし、英雄の剣、鎧、盾を装備していないと、ダメージが与えられない。
しばらく戦い、エルディールのＨＰを半分以

下にすると……。
エルディール
「フッ……なかなかやるな。
　では、私の力の……ほんの一部を披露しよう。さあ、よみがえれ！
　ガディス、バミー、グルーダ!!」
ガディス、バミー、グルーダの３人が現れる。
エルディール
「それぞれの力をやどし私の生きた鎧と化すのだ!!」
３人が炎に包まれたかと思うとエルディールに吸い込まれる。あたりが光り輝き、エルディールが鎧を着た姿で現れる。
エルディールの体力が回復するとともに、再び、アドルの攻撃は通用しなくなる。エルディールは体の周りに障壁をはり、体当たりで襲ってくる。防戦一方のアドル。
と、あたりに不思議な音が響く。
エルディール
「何者だ！」
そこに、五忠臣が現れる。
ミーユ
「今こそ…
　我らが五忠臣の力が必要な時とみた……」
タリム
「正義と友愛を継承する者よ……」
スラノ
「我らのこころざしを受け……
　存分に戦われるがよい……」
ラディー
「レファンス公の宿りし英雄の剣をかかげ……」
トリエ
「形なき力こそ…そなたの真の力なり……」
エルディール
「くくっ…笑わせるな……
　亡霊どもの力を借り、何ができる!!」
五忠臣が光となってエルディールの鎧を破壊する。
エルディール
「おのれっ！ いい気になるのもここまでだ!!!
死ね!!!」
アドルの体力が完全に回復していく。これまでの攻撃に加え、周囲を吸い込む強力な攻撃までしてくるエルディール。攻撃のスキを突き、ついにアドルはエルディールを打ち倒す。
そのとき……。
アドル
「ああっ！　英雄の剣がっ!!」
ナレーション
「英雄の剣が…役目を終えて砕け散ってしまった……」
目の前には、エルディールが倒れている。
エルディール
「うぐっ……アドル
　……私の……負けだ……」
エルディールは、息もたえだえにしゃべり続ける。
エルディール
「おかしなものだな……戦いに負けたというのに……私の心は、安らいでいる……」
エルディールに近づくアドル。
エルディール
「私は……先祖のように…力に満ちた存在でありたかった……」
アドル
「エルディール…」
エルディール
「それが私の心に…悪をはびこらせたのだ……。
　私には、最後の有翼人としての誇りがある……。このままくちはてる事はできない…。
　そんな時、古代の力を復活させるとグルーダに言われた……。封印は破ってはならない……。承知している事だった…しかし…誇りと偉大な栄光へのあこがれが…私に封印を解くことを決意させたのだ。
　私は……先祖のように…力に満ちた存在でありたかった……。
　しかし…私は間違っていた…私の白かった翼は…心の悪を象徴するかのように…ドス黒くなってしまったのだ……」
アドル
「……」
エルディール
「私につかえてくれた高原の村…
　いやリーザには…悪い事をした…どんなにつらかったろう…」
アドル
「エルディール、君は…リーザの想いに気がついて……!?」
エルディール
「…私は…最後の有翼人の誇りという宿命に勝てなかったのだよ……。
　そんな私に…あの娘は…よくつくしてくれた…しかし…私に何ができるというのだ…？」
アドル
「……」
エルディール
「もう、私には何も残っていない…。
　この後、私にできる事は……。すでに伝説となっているこの遺跡を…過去の遺物という名の私と共に葬りさる事だけだ…」
アドル
「……」
？？？
「アドル!!」
？？？
「アドルさん！」
振り返るアドル。そこに、ドギとリリアが駆け寄ってくる。アドルに抱きつくリリア。
リリア
「無事だったんですね！　よかった」
アドルから離れ、リリアは座り込む。
ドギ
「この娘がどーしてもって言うんで…アドル、捜したぜ。…ん？　こいつは…」
エルディールに近づこうとするドギ。
？？？
「アドル！」
？？？
「アドル!!」
そこに、カーナとレムノスも合流する。
レムノス
「壁をこわして入ってきたんだよ。はぁ、疲れた」
カーナ
「こいつが悪の親玉ね!!」
エルディールの方を向き、カーナは言う。
？？？
「エルディール様!!」
リーザが現れ、カーナを突き飛ばしエルディールの側へと行く。
カーナ
「何すんのよ!!　あんたたちのおかげで、一体何人の人達が苦しんだと思ってるの」
うつむいたまま、カーナのほうを向くリーザ。そこにアドルが近寄り……。
アドル
「カーナ。もう、いいじゃないか。彼は、それ以上につらかったんだ…」
リーザ
「…エルディール様……！」
エルディール
「みなさん…すまなかった……。
　リーザ……君にもすまない事をしたね……どうかゆるしてほしい」
激しく首を振るリーザ。
リーザ
「そんな…エルディール様……」
エルディール
「たとえ、グルーダたちがいなくても私はきっと同じ過ちを犯した事だろう。古代セルセタの力を手に入れれば私は偉大な存在になれる。
　そう思ったとき、私の心には邪悪な物が広がりはじめていたのだ。すべては、私のせいなのだ……力を完全に発動する前に……。それに気がついてよかった」
最後の言葉とばかりにエルディールは続ける。
エルディール
「アドル、本当に君のおかげだ…感謝している」
すると、突然、地震が起こる。
ドギ
「げっ、アドルっ！　地震だぜ!!」
レムノス
「ここは危険だ!!」
カーナ
「レムノス、うろたえるんじゃないわよ!!」
リリア
「アドルさん!!」
エルディール
「さあ……君たちは逃げたまえ……。私はここで幕を閉じるのがふさわしい……。
　さよならだ、リーザ……」
震動の間隔が狭まり、また建物全体が揺れる。ドギがリーザを連れて行こうとするが、それをリーザは押し戻す。そして、エルディールに抱きつく。
リーザ
「いや！　私、エルディール様とここにいます！最後まで、おつかえするんです!!」
カーナがリーザに近づき、思いきり頬を叩く。
カーナ
「いつまでも、わがまま言ってんじゃないわよ!!」
リーザは立ち上がり、再びエルディールの側に寄る。
エルディール
「リーザ……私にはもう、何もない…君はこれから一人で歩いて行くんだ…。
　強くお生き……リーザ……」
リーザ
「…エルディール様……！」
さらに地震は激しさを増す。リーザはエルディールのもとを離れ、みなのもとへ。
エルディール
「ここから…全てが始まるのだ…
　さよなら、リーザ……」
光の玉が出現したかと思うと、アドルたちを包み込み上昇する。
リーザ
「エルディール様ぁ!!」
なすすべもなく、リーザはエルディールの名を叫ぶ。１人、遺跡に残ったエルディール。地震はさらに激しさを増していく……。

大河の村セルレイ

広場に出現したアドルたち。そこに、デュレンが現れる。
デュレン
「よう、終わったようだな」
アドル
「ああ…」

デュレン
「なぁ兄さん。オレは思うんだが……。
　結局さぁ、みんな踊らされていたんじゃねぇのか？　エルディールとかいう奴だってグルーダたちだって、みんな古代のセルセタの力に惑わされていたのさ。気を落とすことはねーよ。これでよかったんだ」
リーザ
「私……つよく生きていきます…エルディール様も…、それを望んでいらっしゃいました…」
アドル
「リーザ……」
リーザ
「みなさん……ごめいわくをおかけしました」
アドル
「強く、なんて言うんだったらうつむいてばかりじゃいけないよ。しっかり前を見て生きていくんだ」
ドギ
「あんまり前を見すぎて、まわりの迷惑かえり見ずホれた男をおっかけまわしても困るけどな。な、リリア？」
リリア
「ド、ドギさんっ」
ドギ
「おめーの気持ちはわかるけどあんまりムチャすんなよ」
リリア
「はい、ドギさん」
リーザ
「ふふふっ」
カーナ
「さあ、レムノス。これからは新しいセルセタの歴史が始まるのよ。セルセタみんなの力で、古代文明に負けない、立派な国にしなくちゃね！　わかってるの？　レムノス!!」
レムノス
「カーナに言われなくってもわかってるさ！　それに、文明にとらわれて、心を忘れちゃダメだってこともね」
カーナ
「へーっ！　いいこと言うじゃない。見直しちゃったわっ!!」
???
「おーい、アドル!!」
　フレアが走ってくる。
アドル
「フレア？」
フレア
「やあ、セルセタの謎は解いたのかい？
　地震があったみたいだが……何かあったのかなぁ？　まぁ、いいか、いいか。そろそろ帰らないと、ここの医者にさせられてしまいそうなんだよ。早く帰ろうよ。
　実はね、ゼムに船をたのんであるんだ」
ドギ
「まぁったく、調子のいいセンセイだぜ」
アドル
「あははは……」
リーザ
「ふふふっ」
リリア
「アドルさん、あの…一日だけでいいですから…ランスの村に、来てください！　お願いします!!」
ドギ
「アドル、行った方がいいぜ。また、追っかけられても困るしな」
リリア
「ドギさんったら！　もうっ！」
リーザ
「うふふふっ。でしたら、港までお送りしましょう」
カーナ
「アドル、私達も帰るわ。こっちに来るような事があったらぜひ、よってね」
デュレン
「俺もおさらばするぜ。情報が欲しいときは、言ってくれよ」
　みなが別れを交わし、それぞれの村、場所へと帰っていく。

大河の村セルレイ・港

　アドル、リリア、ドギ、リーザが港に着く。アドルとリリア、ドギの３人が船に乗り込み、リーザはそれを見守る。船は帆を上げ出港。
　リーザは去っていく船に叫ぶ。
リーザ
「さよーならぁ――……」

エピローグ

リーザ
「…エルディール様…」
　リーザとエルディールとの思い出がフラッシュバックする。
リーザ
「私、もう、迷いませんアドルさんが…みなさんが…私に勇気を与えてくれました…
　私、強く生きていきます……！」
　そして、アドルの思い出もよみがえる。カーナとの出会い……、エルディールやグルーダたちとの遭遇……、エルディールにさらわれるリリア、レファンス公の霊との対面……。
　セルセタでの冒険が、走馬灯のように浮かんでは消える。そののち、アドルはミネアの港から船に乗り込む。
???
「アドル！」
　ドギが走ってくる。
アドル
「ドギ」
ドギ
「やっぱり、行っちまうか…」
アドル
「ああ。僕から冒険心をとったら何も残らないだろ？」
ドギ
「フッ。そう言うと思ったぜ。まぁ、いいや。今日から、俺も一緒に行かせてもらうぜ」
　そう言うと、船に飛び乗るドギ。
水夫
「え？」
ドギ
「リリアに、おめーの様子を手紙で伝えてくれって頼まれちまったし…。
　おめーを見てると、俺の冒険心ってヤツが熱くなってきやがってよ。
　それに…また閉じこめられたら困るだろ？」
アドル
「じゃあ、一緒に行こう！　出発だ!!」
　出港の準備をする水夫たち。帆を下げ、船は港を出て行く。そのあと、港にリリアが現れる。
リリア
「アドルさん……」
　アドルの船を見つめ、つぶやくリリア。夕焼けの中、アドルは１人、甲板で夕日を見る。そこに、メッセージが流れる。
ナレーション
「アドルの冒険に　終わりという文字はない」
END

ユニークメッセージ from『Ⅳ（SFC）』

ミネアの港

　最初のドギとの会話のあと、港を出ようとすると、
ドギ
「おい、アドル！　おめー、町に行くのか？　リリアに見つかるとめんどうだぜ。この町から出れなくなっちまう。ほれ、行け行け」
　と、港に戻されてしまう。

プロマロック

　デュレンの話を聞いてくる男に対して、「はい」と答えると、
男
「うそつけ！」

古代都市・儀式場

　リリアを捕らえたバミーが、アドルに３つの宝玉を渡せと迫る。ここで「渡さない」を選択すると、即ゲームオーバーに。

イリスの塔

「モンスターになれ」とのバミーの問いに「はい」と答え続けると、
バミー
「そうききわけのいい子ね。じゃあ、私の魔法でかわいい魔物にしてあげましょう!!」
　と、魔法をかけられて魔物になってしまう。
バミー
「ほほほ。かわいくってよ、坊や。さあ、お行き」

バミーに魔物にされた際の会話

魔物
「何だ、お前は!!　じゃまだぞ!!　グオッガオガオ!!」
人間
「わー、魔物だー。助けてぇー！」
キース
「なんだ？　アドルじゃねぇか。俺にはわかるぜ。何？　元に戻りたいって？
　じゃ、この聖杯の水をのめよ。」
　聖杯の水を飲むと、元の姿に戻る。
キース
「礼にはおよばんよ。気をつけて行きな」

イリアの塔

　魔物から人間に戻ってバミーに話しかけると。
バミー
「何よ！　坊や！　その姿は!!　私の行為を無にするつもりね！　きぃーっ!!
　許さないわ!!　地獄に行きなさい!!」

PCE版

『イースⅣ』シナリオ集

ＳＦＣ版とは設定が大きく異なるＰＣＥ版。２年間、世界を旅して回っていたアドルとドギは、ゴーバンが店を開いたという話を聞き、再びエステリアの地へと戻ってくる。

プロローグ

夕焼けの中、地上にゆっくりと降りていくイース。

ダーム

「我々魔物は、魔法から産まれた生き物。貴様らの魔法など、私の足元にも及ばぬ。

貴様に魔物の本当の恐ろしさを思い知らせてくれるわ！」

サルモン神殿の最深部で、アドルとダームが対峙している。にやりと笑うダーム。そして懸命に祈り続ける２人の女神たち。

ダームがアドルに襲いかかる。ルタとゴーバンのいる女神像の間の入口から光があふれてくる……。

銀色に輝くクレリア製の剣を構え、ダームに突っ込むアドル。アドルの攻撃はダームの中心、黒真珠を貫き、黒真珠はこなごなに砕け散る。

船の上

甲板に立つアドルとドギ。

ドギ

「もうすぐだな、アドル。もうすぐ、エステリアだ。しかし、早いものだな。あれから、２年も経つのか。きっとどこも変わっちまってるんだろうな。

何よりも、あのゴーバンのお頭がミネアで店を始めたってんだから、変わってねぇ訳はねぇよな。早くこの目で見てぇぜ。

お？　そろそろバルバドの港に入るぜ」

バルバドの港

港に入る船。船員たちが板を渡しアドルたちは港に降り立つ。そこに１人の男が現れ、アドルとドギを見つけて駆け寄ってくる。

ゴーバン

「ドギ！　ドギじゃねぇか！

それにそっちは、アドルか！」

ドギ

「ゴーバンのお頭！」

ゴーバン

「久しぶりじゃねぇか、この野郎！　黙って出て行ったっきり、２年間もどこほっつき歩いていやがった！」

ドギを何度も叩くゴーバン。

ドギ

「な、何するんだよ、お頭！　お頭が店を始めたって聞いて、会いに来たっていうのに！」

ゴーバン

「へへ、そうか。だったら許してやるぜ。アドルも、よく来てくれたな。ついてこいよ、みんな驚くぜ！」

ミネアの街へと歩き出す３人。

ゴーバン

「二人とも、元気そうじゃねぇか。エステリアはすっかり変わっちまったぜ」

ドギ

「それにしちゃ、お頭は昔のままじゃねぇか。それでホントに盗賊から足を洗ったのかね。ま、少し安心したけどな」

ゴーバン

「ナマ言うんじゃねぇ！　盗賊からは足を洗っても、お前が俺の子分だって事は変わらねぇんだからな」

ドギ

「けっ、調子いいなぁ、お頭は。もう勝手にしてくれよ」

ゴーバン

「その“お頭”ってのはやめろよ。今は“取引所のゴーバンさん”、だぜ？」

ドギ

「ハハハ、似合わねぇなぁ」

ゴーバン

「うるせぇ、この野郎！」

草原を通り、ミネアの街に着く３人。ゴーバンが大声で叫ぶ。

ゴーバン

「みんな聞けー！　アドルたちが、戻ってきたぞー！」

その声を聞くと近くの家の扉が開き、街の住民が続々と集まってくる。

男

「戻って来たんだね、アドルさん！　君の噂は、今でも絶えないよ」

少女

「お兄ちゃんがあの、アドルさん？　…かっこいい！」

女

「もう会えないと思ってましたよ。何か、良いことがありそうね！」

クラーゼ

「よく来たな、アドル君！　憶えているかね？　医者のクラーゼだよ！　元気そうで何よりだ。…んっ、そうだ！　君が戻った事を、リリアさんにも伝えないとな。今から、呼びに行って来よう！」

そう言うと、街から出ていく。

ゴーバン

「それじゃあ、俺たちはオーマンの酒場にいるからな。みんなに挨拶したら、お前も来いよ」

ゴーバンとドギは、オーマンの酒場へと向かう。町の人々に声をかけるアドル。

女

「地上に降りてきたイースの人たちとは、みんな仲良くやっているわ」

男

「ランス村のフレア先生を憶えているかい？　あの人は「万能の薬の材料を探す」と言って大陸に渡ったよ。今頃どうしてるかなあ？」

男

「ピムの店のすぐ隣で、ゴーバンさんが同じ取引所を始めたんだ。みんなゴーバンさんの店ばかりに行くから、二人は仲が悪いよ…」

ピム

「おっ、英雄さんのお帰りだな…久しぶりだね。ピムだよ。ゴーバンの野郎がこの店の隣で、同じ取引所を始めやがってな。

おかげで、ちっとも客が来なくなっちまったよ…くそっ！」

女

「行方不明だった占い師のサラさんも、この前突然帰って来たのよ」

驚いたことに、占い師のサラも街に戻っており、アドルに会いたがっているという。アドルは、さっそくサラの家へと行く。

ミネアの街・サラの家

サラ

「アドルさん！　占い師のサラです。お元気でしたか？　私は戻ってきました。あなたにお会いするために…。

ぜひとも、お話ししたい事があるのです。聞いていただけませんか？」

「はい」と、うなずくアドル。

サラ

「二年前、私はダルク＝ファクトの手の者から逃れ、大陸に渡りました。でも、それにはもう一つ理由があったのです。

この水晶に浮かんだ、邪悪なる光の源を探るため…その光からは、あのダームすらも及ばぬ、強い波動を感じました。

水晶が示したのは、深き樹海に覆われた地、セルセタ…しかし、いまだに魔物が出没し、結局私には入り込めませんでした。

アドルさん。あなたなら、セルセタに入ることができるはずです。セルセタ地方は大陸の港町、プロマロックの先にあります。

戻ったばかりのあなたに、お願いするのは心苦しいのですが…セルセタに…向かってくれませんか…」

サラとの会話のあと、アドルはゴーバンたちの待つオーマンの酒場へと向かう。

ミネアの街・オーマンの酒場

ゴーバン

「それでな、へへ、俺は言ってやったんだよ」

ドギ

「勘弁してくれよ、お頭」

オーマン

「？　アレはひょっとして…」

ドギ

「お？　やってきたな？」

ゴーバン

「よぅ、アドル！　遅かったじゃねぇか！

ん？　何、難しい顔してるんだよ。さぁ、ここに座れ！　旅の話をたっぷり聞かせてもらうぜ！」

真夜中になり、酒場から出るアドルたち。途中で、ゴーバンがアドルに話しかける。

ゴーバン

「ハハハ、今日は楽しかったな。さ、俺の店へ行こうぜ。今日はゆっくり休んで、明日はひさしぶりのエステリアを見て回るといいぜ」

ゴーバンの店の前に着く3人。

ゴーバン

「さぁ、着いたぜ。ここが俺の店だ。遠慮しねぇで入ってくれ」

3人は店に入る。その翌朝、リリアがミネアの街へやってくる。

リリア

「ゴーバンさん、開けてください。ゴーバンさん！」

店のドアを何度も叩くリリア。

ゴーバン

「誰だ？　こんな時間に…。お？　リリアじゃないか」

リリア

「朝早くにすみません。アドルさんたちが戻ったと聞いて…」

ゴーバン

「ハハハ…！　“アドルさんたち”じゃなくて、“アドル”に会いたいんだろ。あぁ、わかってるって！　待ってろ、今起こしてやるよ。おーい！　アドル！　アドルー！

おい、ドギ。アドルはどこだ？」

店の中に入っていくゴーバン。

ドギ

「ん？　なんだよ、お頭。アドルならそこに…。ん？　おい、アドル？　どこに行ったんだ。アドル、アドルー!?」

アドルを探すドギ。しかし、その姿はどこにも見つからない……。

復活の儀式

場面が変わり、どこかの洞窟。中央に祭壇があり、その周りにローブを着た集団がいる。そして祭壇の上には、体が崩れかけた不気味な姿の人物が。

不気味な人物

「うぬおおおお……」

うめき声をあげたかと思うと、祭壇上の人物の体は崩れ落ちていく。その体が消えると同時に、祭壇が強烈な光を発する。それを見ていたローブの集団の中の1人の男がうめく。

男（グルーダ）

「くっ！　またしても失敗か。やはり、あの力なしでは、ムリのようだな…」

集団のうちの3人が、順にその場を飛び去る。

船内

プロマロック行きの船内で目を覚ますアドル。近くには宝箱がある。アドルは、そこから自分の荷物を取り出す。

ナレーション

「－アドルは自分の荷物を箱の中から取り出した－」

宝箱から、薬草とクレリアソード、クレリアアーマー、クレリアシールドを取り出したアドルは、船の外へと出る。

プロマロックの街

街は一見穏やかそうに見えるが、ロムン兵がいるなど、少しものものしい雰囲気。人々から聞けるのは、ゴールドラッシュの話と、ロムン兵たちの悪い噂ばかりだ。

老人

「ゴールドラッシュの頃のにぎやかさが、今では嘘のようじゃな…」

女

「ねえ、あなた。峠にあるロムン帝国の砦を見た？　やつらの目的は、魔物退治なんかじゃないわ。きっとほかに、何か狙いがあるのよ…」

ドリアン

「いらっしゃい。ここは防具の店ドリアンだ。このREFLEXやTOWER SHIELDさえあれば、魔物なんて…ん？

あんたの装備は、もっとすごいじゃないか。まあ、必要になったら来てくれよ…」

フォス

「フォスの宿屋へようこそ。悪いけど、今は部屋が一杯なんです。セルセタのゴールドラッシュの噂を聞いて、集まって来る人が多いの。そんな騒ぎは、二年前に終わったと言うのに…」

アドルは、とある家の前で寝ている男と、その男を見守る女性を発見する。

クープの妻

「そこで酔いつぶれているのは、主人のクープです。私たちは今、大変困っているのです。悩みを、聞いていただけますか？」

アドルは「はい」と答える。

クープの妻

「実は…主人が峠で魔物に襲われ、逃げる途中に水晶の小瓶を落としてしまったんです。あれは、お店を開く資金にしようと大事にしていた物なのです。

それ以来この人は、失意のあまり飲んだくれるようになってしまって…こう魔物が多くては、探しにもいけないし…もう絶望だわ」

国境の峠

モンスターを倒しながら、峠を散策するアドル。強力なクレリア製の装備のおかげで、アドルは軽々とモンスターを倒していく。

途中、道からそれた池で、水面がキラッと輝きを放っているのを見つける。近づくと……。

ナレーション

「－水辺に、キラリと光るものがある－」

調べてみると、水晶の小瓶が見つかる。

プロマロックの街

水晶の小瓶をクープの妻に返すため、街に戻ったアドル。さっそく、彼女に話しかける。

クープの妻

「まあっ、それは水晶の小瓶！　見つけて下さったのですか！　これあえあれば、商売を始める事ができます。

今は何も、できませんが、商売を成功せて、必ずこの御恩はお返しします！」

喜ぶクープの妻を見たアドルは、気を取り直し、再び峠へと出る。

国境の峠

峠をしばらく進むと、2人の兵士に少女がからまれている場面に出くわす。

？？？

「離しなさいよ！　私が何をしたって言うの？」

兵士A

「いいから来るんだ！」

兵士B

「怪しいヤツめ！　ここで何をしていたんだ？」

？？？

「だから、道に迷ったって言ってるでしょ？　離して！」

兵士A

「ただの女が、こんな所をうろついてる訳がないだろう。この～、おとなしく…。　ん？　なんだ、お前は？」

兵士B

「さてはお前もこの女の仲間だな？　お前らまとめて、牢屋に放りこんでやる！」

スキを突いた少女は、2人の兵に手刀を食らわして倒してしまう。

カーナ

「心配ないわ、気を失っているだけだから。

私はカーナ。この峠を越えた先にある、アリエダの村に住んでいるの。とにかく、ここにいるのは危険よ。縁があったら、また会いましょ！」

と言うと、カーナは立ち去った。そこからアドルが動こうとすると、砦からロムン兵の一団が出てくる。

ハゲた男

「動くな！」

兵士A

「た、隊長!?」

気を取り戻した兵士が、男の方へ寄っていく。

レオ

「レオ様と呼べ！　このバカ者が！　まったく情けない。おい、そこの赤毛の小僧！　逃げられるとでも思っているのか？

ちょうどいい、お前に我が軍の力を見せてやろう。例の物を持って来い！」

兵士B

「ハッ！」

兵は砦へ戻り、大砲を運んでくる。

レオ

「撃てぃ！」

大砲が火を噴き、アドルの近くの木を一瞬でこなごなにする。

レオ

「ハハハ…！　見たか？　全ては力の前に屈するのだ。これ以上逆らえば、今度はお前を吹き飛ばすからな。

おい、あいつの武器を取り上げて、牢屋に放り込んでおけ！」

兵士B

「ハッ！」

クレリア製の装備を没収されたアドルは、2人の兵に連行されて砦の牢屋に入れられてしまう。そこには、既に先客がいた。

国境の砦・牢屋

男がベッドで横になっている。アドルが近づくと、目を開ける。

デュレン

「はぁ～…。お？　やっと仲間がやってきたか。退屈で死にそうだったんだよ。

俺はデュレンってんだ。港町を歩いてたら、酔った兵士に絡まれた上に、目つきが悪いって理由で捕まって今日で3日目だぜ、まったく…。どうせ、あんたもそんなとこだろ？」

デュレンは立ち上がり、牢屋の鉄格子の方へ近づく。

デュレン

「うおおーっ、退屈だぜ！」

そう叫ぶやいなや、牢内をグルグル走り出す。あきれて眺めるアドル。突然、動きを止めたと思うと、アドルの近くに寄ってくる。

デュレン

「そう言えば、まだあんたの名前を聞いてなか

ったな！　…ふーん、アドルって言うのか。ところでアドル。セルセタの黄金の都の噂は知ってるかい？」
「はい」と答えるアドル。
デュレン
「その黄金の都を、ロムン帝国も本気になって探し始めたんだ。この砦は、黄金の都を探索するための拠点らしいぜ。
　…ここだけの話、俺もその黄金の都を探しに来たのよ。けど、こんな状態じゃどうにもならねえけどな。ははははは！」
　デュレンは豪快に笑い、ベッドに飛び乗る。
デュレン
「ま、焦ったって牢屋の中にいる限りは、どうにもならねえよ。あんたも、自分のベッドで横になったらどうだい？」
　ベッドで横になるアドル。しばらくすると、外から音が聞こえる。
デュレン
「ん？　なんだ？　誰だ、お前は？」
　女が部屋に入ってくる。
カーナ
「しっ！　静かにして！　今、カギを壊すわ」
デュレン
「うひょ～！　なんだか知らねぇが、とにかくありがてぇや！」
カーナ
「静かにしてって言ってるでしょ！　さ、こっちよ！」
　そう言うとカーナは扉を開け、デュレンとアドルを外へと逃がす。その途中、気絶している兵を見つけたデュレンは……。
デュレン
「気絶してる…やるなあ、ねえちゃん」
　その言葉を受け、カーナが振り返る。
カーナ
「気安く呼ばないで。あなたを助けに来た訳じゃないのよ！」
デュレン
「じゃあ、アドルを助けに来たのか？」
　アドルの方を向くデュレン。
デュレン
「…へへっ！　手が早いじゃねえか、アドル！」
カーナ
「うるさい人ね！　いいから、早く逃げるわよ。ついて来てっ！」
　と、デュレンにどなり、アドルたちを先導する。階段を下りた一同は、大きな広間に着く。
カーナ
「この先には、兵士が大勢いるわ。物音を立てないようにね…」
　カーナの忠告に従い、静かに移動する３人。途中で、デュレンが何かに気づく。
デュレン
「おいアドル、あれを見ろ！」
　そこには武器が並べられている。
デュレン
「武器が全部そろってるぜ！　ちょうどいいや。こいつをいただいちまおうぜ！」
　カーナとデュレンを見て、装備品を手に取るアドル。ブジオ、パルマ、チェインメイルを手に入れる。すると、突然、鐘の音が響き渡る。
カーナ
「しまった、警報だわ！　兵士たちが来る前に、裏口から逃げるわよ！　急いで！」
　急いで建物から出た３人は、建物の脇を通って裏口へと向かう。
デュレン
「やったぜ！　あれが裏口だな？」
兵士
「脱走者がいたぞーっ!!」
デュレン
「かーっ！　ここまで来たってのに。アドル、それにねえちゃん！　…あとは頼んだぜ!!」
　と、デュレンは１人で裏口から外へと出てしまう。残されたアドルとカーナは、兵に取り囲まれる。
カーナ
「な、なんて奴なの!?　アドルさん、そっちを頼んだわ！」
　その後、兵士がいっせいに襲いかかってくる。カーナとともに兵士を倒したアドルは、砦の裏口から脱出する。

セルセタの峠

　しばらく進むと、カーナが話しかけてくる。
カーナ
「ここまで来れば、兵士も追って来ないはずよ。この道は、樹海側の峠道なの。ここを下りれば、アリエダの村に着くわ。でも、魔物がいるから油断はできないけどね！　それじゃ、先に行ってるわね！」
　そう言うと、先に村へと行ってしまう。アドルは彼女を追って、村へと向かう。いざ村に入ろうとすると、左右の森から男たちが現れる。
男
「何者だっ？　その装備は…ロムン兵だなっ！」
男
「このセルセタを、貴様らの好きにはさせん！」
　にじり寄ってくる男たち。
？？？
「待って！　その人は、ロムン兵じゃないわ！」
男
「カーナ隊長!!」
　と、男たちをかき分けてカーナが姿を現す。
カーナ
「遅かったわね。ここまで来れば安心よ。
　みんな。この人は、ロムン帝国とは無関係よ。私を信じて」
男
「…分かりました」
　再び、森の中へと入っていく男たち。
カーナ
「悪かったわ。彼らは、樹海の警備隊員なの。最近、事件が続いているから、みんな神経質になってるのよ。ここが村の入り口よ。さあ、中に入って！」

火の村アリエダ

男
「ここはアリエダの村です。カーナ隊長でしたら、ご自宅に戻られました」
男
「この先の炎の山を越えると、樹海に入ります。あなたが隊長のお知り合いでも、無用の方は通せません」
女
「警備隊の人たちは、魔物だけではなく、ロムン帝国からもセルセタを守ってくれてるの」
老婆
「わしの腰が良くなったのも、フレア先生のおかげじゃ。ありがたい、ありがたい…」
子ども
「夜になると、鉱山の中から魔物のうなり声が響いて来るんだ。あんまり怖くて、おねしょしちゃったよ」
　アドルは、さっそくカーナの家へと向かう。

火の村アリエダ・カーナの家

カーナ
「あら。アドルさんだったわね？　いらっしゃい。ここは私の家よ。
　今のセルセタは、あなたが見ての通り魔物だらけのひどい状態なの。昔は、平和で静かな場所だった。ブロマロックとも交流があったわ。でも、二年前の魔物の出現以来、安心して眠った事なんかない…」
　アドルは再度カーナに話しかける。
カーナ
「…あなたを助けた理由？　放っておけなかったのよ。あなたが捕まったのは、私にも責任があるんですもの…。この辺は魔物が多くて危険よ。気をつけてね…」

火の村アリエダ

　カーナとの話を終え、家の外に出たアドル。すると、１人の男が声をかけてくる。
フレア
「アドルくんじゃないか！　こんな所で会えるとはなぁ。覚えてるかい？　私だよ、ランスの村の医者、フレア＝ラルだよ。
　私はここに、“セルセタの原種”という物を探しに来たんだ。なんでもそれは、万能の薬の原料になるらしいんだがね。だが、外は魔物だらけだし、しばらくここに住まわせてもらっているんだ。とにかく、君を村長に紹介しよう。村長の家まで来てくれよ」
　と、フレアは先に村長の家に行ってしまう。

火の村アリエダ・村長の家

　家に入ると、さっそく村長のマカールが声をかけてくる。
マカール
「私は、このアリエダの村長で、マカールと言います。あなたの事は、エステリア出身のフレア先生から聞きました。
　あなたは、二年前にエステリアを開放した英雄だそうですね？　そのあなたに、ぜひともお願いしたい事があるのです。話を聞いていただけませんか？」
　アドルは「はい」と答える。
マカール
「あれは今からちょうど、一週間前のことになります。息子のレムノスが、閉鎖された鉱山の近くで姿を消してしまったのです。
　それ以来、夜ごと鉱山から 不気味なうなり声が聞こえ始めました。警備隊員の有志が鉱山に入ったのですが、戻った者はいません…。剣士どの。我々の力では、もはやどうしようもないのです。その剣の腕を、貸して欲しいのです。この鍵を受け取って下さい」
　と、マカールはアドルに鉱山の鍵を渡す。
マカール
「息子の事だからと言って、お願いをしている訳ではありません。このままでは、きっと新たな犠牲者が出てしまうでしょう。あなたのお力で、鉱山の魔物を退治して下さい…」
　マカールの頼みを聞き、家から出るアドル。出立の前に、カーナの家に寄ってみる。

火の村アリエダ・カーナの家

カーナ
「悪いけど、村長との話を立ち聞きさせてもらったわ。見知らぬあなたに、こんな事をお願

いするのは、勝手な話よね。私たちの問題だから、できることならあなたを巻き込みたくなかった…。でも、私たちでは鉱山の魔物を倒すことはできないの。

エステリアを救ったあなたなら、それも可能かもしれない…。とにかく無理はしないで。危ないと思ったら、すぐに引き返してきてね」

カーナの言葉を胸に刻み、アドルはセルセタ峠から、鉱山へと向かう。

セルセタ峠〜アリエダの鉱山

村を出て左に進むと、崖際に扉がある。

ナレーション

「－鉱山の鍵を使った－」

鉱山の鍵を使い、中に入るアドル。奥へ進むとクモのような巨大怪物クリーピング・クリーチャーが出現。背、腹と、交互に現れる弱点を突いて魔物を倒すと、その魔物の身体が人間へと変わっていく……。

カーナ

「レムノスー！」

カーナが叫びながら、広間に入ってくる。

レムノス

「うっ…、闇の一族が…、スラノ様の墓を…、お守り…、せねば…！」

カーナ

「…、レムノス…。どうしてあなたが、こんな姿に…。とにかく、このままでは死んでしまうわ。アドルさん、レムノスは私たちが村まで運ぶから、あなたも気をつけて戻って！」

傷だらけのレムノスを連れ、鉱山を出て行くカーナたち。アドルも村へと戻る。

火の村アリエダ

子ども

「お兄ちゃんが鉱山の魔物をやっつけたんだって？　これで、夜でもおしっこにいけるよ！　ありがとう！」

少女

「そういえば、デュレンって人が、樹海に入って行ったわ。魔物だらけなのに、大丈夫かなあ…」

男

「村長はレムノスを見舞うため、病院に行っています」

村に戻ったアドルは、病院の前でカーナと話すマカール村長を見つける。

マカール

「おお、剣士どの。レムノスはフレア先生の治療を受けております。

…いや、レムノスを傷つけたなどと、思わないで下さい。あの状況なら、誰でも戦うしかなかったでしょう…」

カーナ

「村長の言う通りだわ。悪いのは、レムノスを魔物に変えた奴よ…」

すると、フレアが病院から出てくる。

フレア

「…ふう。かなり弱っているけど、もう大丈夫だよ」

カーナ

「ありがとう！　フレア先生」

フレア

「アドル君も、無事に戻ったようだね。それにしても、レムノス君が魔物に変えられていたとは…」

カーナ

「そう言えばレムノスは、闇の一族の事を口にしていたわ。「スラノ様の墓を、奴らから守らなければ」と…。

村長、私、スラノ様のお墓に行ってみます！」と、スラノの墓へと向かってしまう。

マカール

「待つのだ、カーナ！　お前一人では…」

フレア

「アドル君、このフレアからのお願いだ。力を貸してあげてはどうかね？」

「はい」と答えるアドル。

マカール

「何度も無理なお願いをして申し訳ありません。剣士どの。誰も見た者はいないのですが、スラノ様の墓には、特別な宝が安置されているらしいのです。闇の一族の狙いは、その宝かもしれません…。いずれにしろ、カーナだけでは心配です。スラノ様の墓がある、炎の山に向かって下さい！」

炎の山南部

荒涼とした山道を歩いていると、目の前にカーナが倒れている。

カーナ

「……」

近寄ると、背後の物陰からモンスターが！　倒して、再びカーナに話しかける。

カーナ

「……うーん。はっ！

あっ、アドルさん！　…私とした事が、つい油断しちゃったみたいね。あなたが協力してくれれば心強いわ。さあ、スラノ様のお墓に行きましょう！　急がないと、奴らに先を越されてしまうわ」

カーナが仲間に加わり、スラノの墓を目指す。カーナが倒れていた場所から北へ進み、聖地ネルガルと呼ばれる溶岩洞窟へと入る。

聖地ネルガル

カーナ

「ここが聖地ネルガルよ。この奥に、スラノ様のお墓があると言われているわ。

覚悟はいい？　もしも私とはぐれても、気にしないで。ここの敵は強いから、助け合いながら行く余裕はないわ。

さあ、奥に進みましょう!!」

溶岩の煮えたぎる道を進み、入口近くにある横道に入る。だが、途中で溶岩が湧き出していて進めない。

別の横道に進むと、奥の宝箱から宝箱の鍵を入手。その近くの広場ではマトックが手に入る。

宝箱の鍵があった付近の岩盤にマトックを突き刺すと、その岩が崩れ落ち、溶岩で分断されていた通路が埋まって先に進めるようになる。

アリエダの鉱山

鍵がかかった宝箱があったのを思い出し、宝箱の鍵を使いに戻ってみる。中には、パワーリングが入っていた。

聖地ネルガル・スラノの墓

アドルたちは再び、聖地ネルガルへ。先ほど壊した通路から先へと進むと、ピラミッドを思わせる建物が。その入口は、不思議な扉で閉ざされていた。

カーナ

「びくともしないわ。誰かが入った様子もないし…この中に、スラノ様の宝が安置されてるらしいけど、確かめた人はいないの」

扉を調べるカーナ。

カーナ

「扉はびくともしないわ。あなたもやってみたら？」

アドルが扉に近づくと、あっさりと開く。

カーナ

「扉が…開いたわ！　一体何をしたの、アドルさん？　やはりあなたは、ただの剣士ではないようね…中に入ってみましょう！」

２人で奥へと進むと、長い階段の先に石碑を発見。アドルがその石碑に触れると、光に包まれ、アドルだけが別の部屋に飛ばされる。

そこには、炎に包まれた鎧を着たフレイム・ブリンガーが待ち構えていた。敵の投げるオノをよけつつフレイム・ブリンガーを倒すと、アドルの身体は石碑の前に戻る。そして、石碑からスラノの幻影が現れる。

スラノ

「アドル・クリスティンよ。お前を待っていたぞ。我が名はスラノ。古代セルセタ王朝最強の戦士。

愚かな者たちが、封印の扉を開けようとしている。いや、すでに扉は開きかけているのだ。残された時間は少ない。お前の力が必要なのだ。

正義の炎は邪悪なる物を焼き尽くす。今ここで、お前に魔法を操る力を与えよう」

そう言うと、アドルにファイアーの魔法を授ける。来た道を戻ると、墓の階段の前にカーナがいる。

カーナ

「アドルさん？　あ、無事だったのね！　一体何が起こったの？

あ、その杖は…？　それが宝？」

？？？

「その通りだ」

突然、男の声が響く。

カーナ

「誰？」

３人の人影が現れる。

グルーダ

「フフフ…、我々ではびくともしなかった扉を簡単に開けてしまうとはな。ま、ありがたいことだが」

カーナ

「お前たちが、闇の一族？」

ガディス

「ウヘヘヘ！　そうとも。俺はガディス。おとなしく杖を渡すんだ、かわいいお姉ちゃんよ。ウヘヘヘ！」

バミー

「私はバミー。別に抵抗してもいいんだよ？　どっちにしろ、お前たちはここで死ぬんだからね！」

グルーダ

「そして私がグルーダだ。その魔法の杖の存在が邪魔なのだよ。我々の野望を実現する為にはな。バミー、やれ！」

バミーが魔法弾を放つ。それをよけるアドルたちだが……。

バミー

「ハハハ…！　うまくよけたねぇ。でも、後ろの壁をよく見てみな！」

壁が隆起し、中から魔物が生まれる。

バミー

「驚いたかい？　私には何でも魔物に変える力があるのさ。私のかわいい魔物たちよ、こいつらを殺しちまいな！」

魔物を残し、その場を去るバミーたち。カーナと協力し、アドルはバミーの作り出した魔物を倒す。階段を上って外へ出ようとすると、そこに3人衆が待ち構えていた。

バミー

「チッ！　なかなかやるじゃないか。だけど、今度は外さないよ。お前らを醜い魔物に変えてやる！」

すると、突然、建物が揺れ始める。

バミー

「な、なんだ？」

グルーダ

「くっ、何という事だ。運の良いやつらめ。いくぞ！」

アドルの方へ近づくカーナ。

カーナ

「きっと、スラノ様がお怒りになっているのよ。アドルさん、私たちも早く逃げましょう」

聖地ネルガル〜炎の山南部

外へ出ると、溶岩地帯の地形は大幅に変わっている。建物から右手に進み、表を目指す2人。ネルガルを出て、炎の山南部へ出ると、突然、カーナが立ち止まる。

カーナ

「ちょっと待ってね。今、私の友達を呼ぶから」

ナレーション

「－カーナは風のフルートを吹いた－」

フルートの笛の音とともに、白い鳩が現れ、目の前の台に止まる。

ナレーション

「－鳩がカーナに手紙を運んできた－」

再び、飛び立っていく鳩。それを見送りながら、カーナは叫ぶ。

カーナ

「ありがとう、ルース！

あの鳩は私の一番の友達で、ルースっていうの。私たちは、ルースを使って連絡を取り合っているのよ。この風のフルートが届く場所なら、いつでも来てくれるわ。今も、仲間からの手紙を持ってきてくれたの。ちょっと待ってね…。

…あっ、レムノスが意識を取り戻したそうよ。アドルさん。私は村に戻るわ。あなたもアリエダに戻る？」

「はい」と答えるアドル。

カーナ

「そう。私は先に行ってるから、あなたも気を付けて戻ってね。それと…このフルートを、あなたにも一つあげるわ」

と、アドルに風のフルートを渡す。

カーナ

「これからは、ルースを使って連絡を取り合いましょう。困った時には、そのフルートを使ってちょうだい。それじゃっ！」

と、カーナはひと足先に村へと帰っていく。

火の村アリエダ

男

「ここはアリエダの村です。カーナ隊長はレムノスを見舞うと、休む間もなく樹海に入って行きました。我々は命を賭けて、この樹海を守って行くつもりです」

少女

「レムノスさんの意識が戻ったのよ。よかったわ」

火の村アリエダ・病院

病院には、フレアの助手のビルがいる。彼に「レムノスに会う」と告げ、面会する。

レムノス

「ああ、君がアドル君か、君には感謝しているよ。そう、この俺を魔物に変えたのは、確かにあの3人組だ。

やつらの首領は、グルーダ。残忍で、頭のキレる男だ。そして怪力の大男、ガディス。一番やっかいなのが、バミーという女だ。あいつの妖術にかかって、俺もあんな姿に…。とにかく、気をつけてくれ。今はそれしか言えない…」

アリエダ・村長の家

マカール

「カーナから聞きました。闇の一族は、やはりスラノ様の宝が目当てだったようですね。しかし、何のために…？

闇の一族…武勇にたけ。殺りくを好む、凶暴な部族…奪うことしか知らぬ彼らによって、樹海の民は苦しめられて来ました。しかし、それも昔の話だと思っていたのですが…。

アドルさん。樹海に入って下さい。奥地にユベルの村という、修行僧たちの集落があります。そこに行けば、何か手がかりが得られるかもしれません…」

セルセタの樹海南部

炎の山を抜けた先は、木が生い茂る樹海。視界が悪く、迷路のように入り組んだ樹海を進むと、巨大な木の穴から伸びたハシゴに気づく。その先には、村が広がっていた。

大樹の村ユペル

男

「お待ちしていました…ここは大樹の村・ユペル。我らの長、ガルシアにお会い下さい」

老人

「この大樹と共に、我らは樹海を見守っているのだ」

老人

「ロダの大樹… その根は果てしなく広がり、海の彼方にまで続いているという…」

アドルは、村長に会いにいくことにした。

大樹の村ユペル・村長の家

ガルシア

「私は この一族の長、ガルシアです。

あなたがアドルさんですね…賢者ラメス様より、あなたの訪問はうかがっていました。「セルセタを救う希望の光が、やがてこの地を訪れる」と…。

闇の一族の真の目的は、我々にも分かりません。しかし、魔物の数は日ごとに増え、人々を恐怖させているのは確かです。闇の一族に対抗するため、あなたが選ばれたのではないでしょうか。このセルセタを守る、目に見えない存在によって…その存在が誰なのかは、やがて明らかになるでしょう。

まずは、この樹の上にいらっしゃるラメス様にお会い下さい」

ガルシアの言葉に従い、アドルは村の最上層にある木の穴に入る。

ラメスのほこら

大樹に沿って作られた樹の土台を通り、途中にある木の穴に入るアドル。そこには、1人の女性がいた。

女

「ラメス様は、あなたをお待ちしておりました。ただ今、お呼びいたします…」

女が横にどくと、ラメスが姿を現す。

ラメス

「アドル・クリスティンよ。全ては悠久なる、過去に端を発する。お前に、この地の真の歴史を伝えよう。我が思念を受け取るが良い」

すると、アドルの眼前に過去のセルセタの情景が流れる。

●伝承1　闇の伝承

「遠い昔、大いなるドゥアール海の小さな大陸に、一つの国家が誕生した。その国の名は、「エルディーン」。巨大な翼をその背に持った有翼人たちの王国。

エルディーンは、天より授かりし大いなる力の源「太陽の仮面」の加護により、千年と七ヶ月の間、栄えたと言う。

しかしある時、エルディーンは謎の大災厄に見舞われ、理想郷とうたわれた大地は一夜にして海中深くへと没してしまう。その原因を知る者は誰一人としていない。

エウロペの南部、セルセタ地方。僅かに生き残ったエルディーン人たちは、かつての栄華をしのびつつ、太陽の仮面と共にこの地に逃れた。未開の地であったセルセタは、エルディーンの進んだ技術の恩恵を受け、やがて大陸でも有数の穀倉地帯へと変貌していった。

だが、豊かさは人々の心に堕落と果てなき欲望を生み出した。セルセタは、幾つもの小国に分裂し、互いに争うようになったのである。戦乱のセルセタを、その圧倒的な武力によって統一したのは、謀略と圧制によって、後に「殺戮王」と恐れられた、アレムという男であった。

かくしてセルセタは、混迷の時代を迎えるのである」

ラメス

「私が伝えられるのは、ここまでじゃ。このセルセタには、私を含めて3人の賢者がいる。全ての伝承を聞き終えた時、この地に秘められた謎の全貌が明らかになるじゃろう。さぁ、行くがよい」

そう言うと、ラメスは口を閉じる。アドルがほこらから出ようとすると、女が寄ってくる。

女

「ラメス様より、この宝珠をお預かりしております。お持ち下さい」

と、女はアドルに闇の宝珠を渡す。

聖地ロダ・タリムの墓

大樹ロダを上へと進み、天辺の穴から聖地ロダへと入る。雷雨に襲われながら先に進むと、ロダの大樹の最上部に位置するタリムの墓にたどり着く。アドルが石碑に触れると、一瞬にして体が樹の頂上へワープ。巨大な怪鳥ウッド・ワーダーとの戦いへ。両翼から飛ばしてくる翼をよけながら、ファイアーの魔法を駆使して敵を倒すと、アドルの身体は石碑の前に戻される。そして、タリムの幻影が現れる。

タリム

「我が名はタリム。樹海に宿る精霊は、我と共にある。

邪悪なる者は日ごとにその力を増しつつあ

る。我らの試練を乗り越え、己の力を更に高めるのだ。声なき者も、精霊の前にはその口を開く。樹海を更に進むのだ」

アドルは、聖獣ルーに変身できるアルターの魔法を手に入れた。

大樹の村ユペル

男

「ご無事で何よりです。ガルシア様が、あなたにお会いしたいそうです。さあ、こちらへ！」

大樹の村ユペル・村長の家

ガルシア

「タリム様のご加護を、授かった様子ですね。その力を用いれば、魔物の声を聞き、水の中をも進む事ができるでしょう。

あなたにお渡しする物があります。受け取って下さい」

ガルシアはリング・オブ・ロダを差し出す。

ガルシア

「その指輪は、ロダの実のエキスを抽出して作り出されたものです。身につけているだけで、あなたの魔法の力は回復するでしょう。

…さらに奥地へと、進むのですね？　樹海を抜け、嘆きの谷を越えた先に、ラパロという村があります。まずは、その村を目指すのです…」

セルセタ樹海西部

ロダの大樹を下りたアドルは、左手の小道に入り、セルセタの樹海西部へと抜ける。しかし、そこから先は池になっていて通ることはできない。そこでアルターの魔法を使い、ルーに変身して池を泳いで進むことに。

やがて、水辺で不思議な魔物と出会う。

ロビン

「見かけない奴だな？　俺はロビンだ。よろしくな。

…そうだ！　いい事を思いついたぞ。二人の出会いを記念して、お互いの相性を確かめ合おうじゃねえか！　なっ？

この沼の先にルーン・シードっていう、スゲェうまい種が落ちてるんだ。そいつを、取って来てくれよ。…いや、俺が行ってもいいんだぜ。でも俺は、まるっきり泳げないんだよ。じゃ、頼んだぜ！」

池を通り、小島でルーン・シードを見つけるアドル。それを持って、ロビンのもとへ。

ロビン

「おっ、ありがとよ！　やっぱりお前はいい奴だったな。さあ、今度は俺の番だ。この辺りを調べてみな。良いモノが埋まってるぜ」

と、ロビンが道を開ける。その先に進むと。

ナレーション

「－何かが埋もれている－」

アドルはそこで、ブロードソードを見つける。去り際にロビンに声をかけてみる。

ロビン

「へへっ。良いモノが埋まってただろう？　なーに、礼はいらねえよ。その代わり…友達になってくれよ…」

アドルはひとまずその場を離れ、樹海の奥を目指す。池を渡りきり、アルターの魔法を解いて人間に戻ったアドルが先に進むと、グルーダたち3人が話をしているところに出くわす。

ガディス

「グルーダ。あの赤毛の剣士が、タリムの力まで解放しちまったみたいだ」

グルーダ

「そうか。やつがこの調子で力を付けていくと、やっかいだな」

バミー

「くそ！　あの時、殺しておけば…！」

ガディス

「今度見つけたら、絶対に逃がしはしねぇ！」

バミー

「まだ、この辺りをうろついてるハズだよ！」

グルーダ

「まぁ待て、そこまであせることはない。いったん聖域へ戻るぞ。事の次第を、あの方に報告するのだ」

バミー

「また報告かい？　なんでいちいちアイツの指示をあおがなきゃいけないんだよ！」

グルーダ

「だから、いつも言ってるだろ？　まずはアイツの信用を得るのだ。そうすれば…」

バミー

「あ～わかってるよ。言われた通りにするよ！」

そう言うと、3人は樹海から出ていく。そのあとに続いて、アドルも樹海を抜ける。

嘆きの谷

樹海を抜けた先の橋を渡ろうとするアドル。すると、その先にガディスが！

ガディス

「ハハハ…！　やはり追ってきたか。どこにも逃げ場はないぞ？　さぁ、どうする？　イヒヒヒ…、死ぬしかないんだよ！」

と、手に持った剣で橋を落としてしまう。谷底へと落ちるアドル。ＨＰは1になってしまう……。そこに、1人の少女がやってくる。

少女

「大丈夫？　まぁ、ケガをしているわ。ちょっと動かないで。

一体どうしたのですか？　谷底まで落ちていたら、命がないところでしたよ？」

ナレーション

「－少女は、アドルの足にバンダナを巻いてくれた－」

アドルのＨＰが10まで回復する。

少女

「さ、もう大丈夫です。それでは、私はこれで…」

そう言い、少女はその場から去る。体力の戻ったアドルは、谷沿いに作られた石段を登り、ありし日の丘へと進む。

ありし日の丘

丘を進み、大木が立つ頂上にたどり着いたアドルは、先ほどの少女がいるのを見つける。

リーザ

「あら、あなたは…。そう言えば、自己紹介がまだでしたね。

私はリーザ。この先のラパロの村に住んでいます。まだ、傷が痛むでしょう？　しばらくここで休んでいくといいですよ」

少し前に進み、周りの景色を見るリーザ。

リーザ

「この丘は、私のお気に入りの場所なんです。ほら、ここから見える樹海は、とっても綺麗でしょ？　子供の頃から、悲しい時にはいつもここに来て、景色を眺めることにしているんです。こうしていると、心が少しずつ安らいでくる。あの方の事も、少しの間だけ忘れられる…。

あ、ごめんなさい。こんなお話しちゃって。あまり無理をなさらない方がいいですよ。それでは、お気をつけて」

大地の村ラパロ

高原の参道を通り、ラパロにやってきたアドル。なにやら、村の様子がおかしい。

男

「この村のリーザという娘が、外に出て行ったきり戻らないんだ。一体どこへ行ったんだ？　誰か、教えてくれ！」

村人に話を聞いてみると、先ほど会ったリーザがいなくなったという。

大地の村ラパロ・リーザの家

シュルツ

「私はシュルツと言います。娘のリーザの行き先は、分かっているのです。しかし、その事実を村の人たちに伝えることはできません。それは、リーザ本人と私、そして村長だけの秘密なのです…」

大地の村ラパロ・村長の家

メルキア

「私は、村長のメルキアと言います。魔物だらけのこんな所に、旅の方が訪れるとは珍しい…。

一つ忠告しておくが、雷雨の聖域の奥には、絶対入ってはなりませぬぞ。あそこは土地の者も近寄らぬ、禁断の地です。命の保障はできません…」

リーザのことが気になったアドルは、村長の忠告を無視する形になってしまうが、雷雨の聖域に寄ってみることにする。

高原の参道～雷雨の聖域～聖域の城

高原の参道を抜け、雷雨の聖域内に入ると、突然、激しく雷が鳴り雨が振ってくる。そして、聖域の城に到達。周囲は、先ほどまでの雨が嘘のように晴れあがっている。城内に入って、探索してみることにする。

ナレーション

「－床に何か落ちている－」

地下へ下りる階段の手前の通路に通りかかると、大地の守りが落ちているのを見つける。これを取り、さらに地下1階へと向かう。地下1階では、宝箱からシールドリングを入手。そこから右手に行ったところにある通路を進むと、大きな広場に着く。

すると、リーザの悲鳴が……。

リーザ

「キャー!!　お願いです、助けてください!!」

リーザが逃げてきた扉から2本の触手が伸び、再び部屋に入っていく。その部屋には、ザ・マザー・オブ・モンスターズがいた。敵が時おり出す頭部にファイアーの魔法を撃ち、敵を倒したアドルは、リーザのもとへと戻る。

リーザ

「あなたはあの時の…、危ない所をどうもありがとうございました！」

アドルが先へ進もうとすると、地面に赤い布切れが落ちる。

リーザ

「あら？　今、何か落ちたわ」

布を拾うリーザ。

リーザ

「これは、私が巻いてあげたバンダナだわ。も

う傷が治ったのですね？　よかったわ。
　ところで、あなたはなぜこんな所に？　…そうですか、私を助けに来てくださったのですか。でも、戻るわけにはいきません。私には、まだ行く所があるんです」
そう言うと、ボスのいた部屋へ入ってしまう。そこには、グルーダたち3人がいた。
グルーダ
「動くな！
　フッ、自分からのこのこやってくるとは、バカなヤツだ。さ、おとなしくその二本の杖をこっちに渡すんだ。何と交換かは、わかってるな？」
リーザ
「ダメよー！　この人たちの言いなりになっては!!」
グルーダ
「うるさい！　抵抗しなければ、この女は離してやる。ガディス!!」
ガディスがアドルに近づく。
ナレーション
「－ファイアーとアルターの魔法を奪われてしまった！－」
グルーダたちのもとへと戻るガディス。
グルーダ
「フッ、それでよいのだ。
　さて、それではそこで見ているがよい。この女が死ぬところをな！」
突然、聞き覚えのある声とともに男が現れる。
デュレン
「相変わらず卑怯なヤツだな、グルーダ！」
ガディス
「デュレン!?　なんでお前がこんな所に…？」
デュレン
「黄金の都を探しに来たって言うのに、こんな所で昔の仲間に会うとはな」
グルーダにナイフを投げるデュレン。
デュレン
「元・闇の一族のデュレン様をなめてもらっちゃぁ困るぜ」
バミー
「クッ…！　一族を逃げ出した臆病者が、ノコノコと現れやがって！　お前らまとめてぶっ殺してやるよ！」
グルーダ
「待て、バミー！　魔法の杖は手に入れたのだ。これ以上こいつらに関わるのは時間のムダだ。行くぞ！」
グルーダたちは奥の部屋へと去っていく。
リーザ
「ごめんなさい、私のせいであなたの大事な物を…」
デュレン
「おいおいおいおい、一体どうなってるんだよ、アドル！　黄金なんてどこにもねぇじゃねぇかよ！　まったくがっかりさせるぜ。
　おおっと！　言っておくが、オレはもうヤツらとは関係ねぇんだぜ。闇の一族とはとうの昔に手を切ったんだ。
　おうおう、信じる信じねぇはお前の勝手だがな！　とにかくあいつらの後を追おうぜ。オレはこの姉ちゃんを守りながら行くから、お前が先に行ってくれ」
奥に進むと大きな広間に出る。そこには、グルーダたち3人と、翼を生やした有翼人がいた。
リーザ
「エルディール様！」
エルディール
「リーザか。もうここへは来るなと言ったはずだ。ほほう、君がアドル・クリスティンか。私の名はエルディール、高貴なる有翼人の末裔。
　君の噂は聞いているよ。イースを救った英雄に会えるとは、私も光栄だ。その君に、見せたい物がある。イースでの戦いを思い返してくれ。君が倒したダームとか言う魔物は、こんな姿ではなかったかね？」
エルディールの背後で、黒真珠が怪しく輝く。
エルディール
「フフフ…、驚いたかい？　君たちが黒い真珠と呼んでいたこの石に、また会えるとは思わなかったろうね？
　我ら有翼人は、これを“物言う石”と呼んでいる。“物言う石”は古代よりの知識を受け継ぎ、魔法の力を生み出す。だが、勘違いしてもらっては困る。この石は大いなる力を受け取る、ただの道具に過ぎないのだ。
　そして今、この“物言う石”の持つ力が、私の体に宿る時が来た。見るがよい！」
物言う石の光が、エルディールの体に宿る。
エルディール
「ハハハ！　これで“物言う石”の力は全て我が物となった。すばらしい気分だ！
　もはやこんな物は必要ない。砕けろ!!」
エルディールがそう言うと、黒真珠がこなごなになる。
ガディス
「おおっ！　石が…！」
エルディール
「だが、これで終わったわけではない。この私が大いなる力の源である“太陽の仮面”と一体になった時、全ては達成されるのだ。その時こそ、世界が私の前にひれ伏すのだ。
　もう、この聖域に用はない。アドル、その悪あがきもこの辺で終わりにしよう。死ね!!」
エルディールから雷が放たれたかと思うと、アドルに直撃する。アドルは、瀕死の重傷を負い、その場に倒れる。
デュレン
「!!　アドル…！」
エルディール
「フフフ…。これで邪魔者はいなくなった。さぁ、行くぞ！」

大地の村ラパロ・リーザの家

　場面は一転し、アドルはリーザの家のベッドで横になっている。
リーザ
「気が付いたんですね、ここは私の家です。気を失ったあなたを、デュレンさんがここまで運んでくれたんです。それからデュレンさんは、あの3人を追うと言って出て行きました。
　父のシュルツから、あなたにお話しすることがあります。どうかお聞き下さい」
シュルツ
「リーザを助けていただき、感謝の言葉もありません。アドルさん、あなたならこのセルセタを救えるかもしれません。私たちの秘密をお話しましょう。
　聖域に住む有翼人。先祖代々私の家系は、彼らを世話する役目を負っていたのです」
リーザ
「それが、この私。私が聖域に通っている事は、父と村長以外、村の人たちには秘密なのです」
シュルツ
「あの方が聖域に住んでいる理由は私にもわかりません。ただ言えるのは、あの方が最後の有翼人であるということ」
リーザ
「エルディール様は、以前はとても心の優しいお方でした。こんな私でも、訪ねていくと喜んでくれたし、つまらない話でも熱心に聞いてくださいました。
　ただ、あの方のお傍にいるだけで、私は幸せだったんです。
　ところが、ある時期からあの方の様子が変わってしまったんです。黙ったまま、ずっと考え込んでいたり、どこかに出かけたまま、何日も帰ってこなかったり…。最近では、ほとんど会ってもくれませんでした」
リーザとエルディールの回想シーンが流れる。
シュルツ
「そのことを娘から聞いて思ったのですが、あの方が変わり始めたころと言うのは、ちょうどこの地に闇の一族が現れた時期と一致するのです。彼らが、あの方に何かを吹き込んだ事は間違いないでしょう」
リーザ
「お願いです、アドルさん！　闇の一族を倒し、エルディール様を…、いえ、このセルセタを救ってください！」
アドルは再度、リーザに話しかける。
リーザ
「あら。あなたが持っているのは、私の大地の守りだわ。…そのお守りを持っていたから、あなたは生きていたのですね。そのお守りは、雷から身を守ってくれる効果があるのです。だから、私が聖域に通うことも可能だったのです。…聖域の雷雲が消えた今、私にはもう必要ありません。それでは、お気を付けて…」

大地の村ラパロ

女
「ここはラパロの村よ。ねえ、知ってるかい？　リーザさんが、無事に戻ったんだよ！」
老人
「流砂の渓谷は、通る者を全て呑み込んでしまう恐ろしい場所じゃ。以前は、水の村から聖域へと続く参道だったんじゃがな…」
男
「聖域を覆ってた雷雲が、突然消えちまったんだ。一体どうなってんだ？　誰か、教えてくれ！」
子ども
「流砂の渓谷の先には、リブラの村があるんだよ。そことは二年前から、交流が途絶えているんだって。父ちゃんが言ってたよ」

大地の村ラパロ・村長の家

メルキア
「村を代表して、お礼を言います。ありがとう…どうやらあなたは、ただの剣士ではないようですな。
　あなたからは、目に見えぬ存在の加護が感じられます。それは、我らを絶望と恐怖から救ってくれる、希望の光…あなたになら、この笛をお渡しできます」
そう言うと、アドルに砂の笛を渡す。
メルキア
「それは、この村の守護神・ミーユ様のものだと伝えられています。あなたに、流砂の渓谷へと向かって欲しいのです。その谷には、村の守護神・ミーユ様のお墓があるはずです。
　しかし…ミーユ様のお墓は今、谷の底深くに沈んでいるのです。そこは以前、リブラの村から聖域へと続く参道でした。二年前に地形が大変動を起こし、死の谷と化すまでは…。
　先ほど若いものに、聖域の城近くにある谷

への柵を開けさせました。あなたにその資格があるならば、ミーユ様はお応え下さるはずです」

流砂の渓谷

聖域を通り、聖域の城の脇の柵を通り、流砂の渓谷へ。アドルは、流砂の流れに乗り、小島を渡りながら先へと進む。流砂を抜けると、ミーユの墓を発見するが、そこには入口がなく、中に入れない。道も倒れた柱でふさがれ、先に進めない。

アドルは、建物の脇にデュレンがいるのを見つけ、彼に話しかけてみる。

デュレン

「おお、アドル。元気になったようだな。俺だよ、デュレンだよ。

ここまで来たのはいいが、柱が倒れているおかげで、先に進めねえんだよ。ちきしょう！これも、あいつらの仕業なんだろうな…」

さらにアドルは話しかける。

デュレン

「そう言えばさっきその辺で、変な紋様が描かれた柱を見たぜ。お前は見たかい？」

デュレンの言葉に従い、柱を見るアドル。途中から半分に折れてしまっている柱に近づくと、何かが刻まれていることがわかる。

ナレーション

「－紋章らしきものが刻まれた柱がある－」

その前で、砂の笛を吹くと、ミーユの墓へと続く小さな建物が砂の中から現れる。入口へ近づくと……。

デュレン

「うひゃー！　何をやったんだ、アドル!?　一体これは…」

と、デュレンが近づいてくる。

デュレン

「待ってくれ、アドル！　ここでつっ立ってても仕方がねえ。俺も一緒に行くぜ！」

建物に入ると、建物は砂の中に沈んでいく。

流砂の渓谷・ミーユの墓

デュレン

「一足先に行って、偵察してやるぜ。ひょっとして、抜け道があるかも知れねえからな。じゃあな！」

と、すぐにデュレンは別行動をとる。通路を進み、突き当たりに行くと、石の扉の前でデュレンが立ち往生していた。

デュレン

「ここの扉が開かないんだよ。

そこの階段の上には、変な石碑がデーンと立ってるだけだし…」

石碑の前に立つと、体が光に包まれ、砂漠に潜む竜アース・エレメントとの戦いに。魔法の杖を奪われているので、剣を使っての戦いとなる。敵を倒したアドルは、再び石碑の前へ。石碑が輝き、ミーユの幻影が語りかけてくる。

ミーユ

「私はミーユ。セルセタの守護神レファンス様のしもべ。剣士よ、封じられし力が放たれた時、この大地は人と木々の叫びで満ちるでしょう。

正義の意思の前に、越えられぬ壁はない。あなたに、瞬時にして空間を渡る力を託します」

アドルは、ワープの魔法を手に入れた。階段を下りると、閉じられていた扉が開いており、デュレンの姿が消えている。再び流砂の小島を渡り、途中にある宝箱からトパーズを回収して、先へ進む。

いにしえの参道

流砂を抜け、道に沿って歩いていると、途中で老人が走ってくるのに出くわす。

老人

「はあっ、はあっ…大変じゃ、大変じゃ！」

そのあとを追うと、村にたどり着いた。

水の村リブラ

村の広場では、先ほどの老人が他の村人に話をしている。ところが……。

ジェフ

「この一大事じゃというのに、誰も一緒に来てくれる者はおらんのか？　ええい、この人でなしどもめ。もうお前らには頼まん！」

と、どなったかと思うと、再び村の外へと出て行ってしまう。村の人々から話を聞いてみる。

ウォルト

「おや？　見かけないお方じゃな…わしは、このリブラの村の村長、ウォルトじゃ。

実は、今出て行ったジェフじいさんの孫が、氷の山で魔物に襲われたらしいのじゃ。しかし年寄りばかりでは、助けに行くこともできん。困ったのう…」

もっと詳しく話を聞こうと、再び話しかける。

ウォルト

「ジェフの孫は、二年前までヴェヌスの村があった辺りにおるらしいんじゃ…」

老人

「ジェフじいさんが向かった氷の山は、深い雪と氷に閉ざされた死の山じゃ…」

少女

「さっき、デュレンって人がこの村に来たの。誰かを探してたらしく、すぐにまた出てっちゃったわ」

老婆

「氷の山の魔物たちは強いぞ。中には、目に見えない奴までおるのじゃ。セルセタで売っとる武器では、歯が立たんかもしれんな。港町に行けば、もっと強い武器があるじゃろうが、歩いて行くには遠くてな…」

アドルは装備を整えようとするが、この村には武器屋がない。そこで、ワープの魔法でプロマロックの街へと戻り、装備を整えることに。

プロマロックの街

男

「魔物のおかげで金鉱が閉鎖されていたなんて、夢にも思わなかったよ。うまい話なんて、簡単には無いものだなあ」

酒場の老人

「おや？　あんた、あの立派な装備はどうしたんじゃ？　大切なものほど、失った時の悲しみは深いものじゃ。じゃが、あきらめが肝心、という言葉もある。あまり気にするな…」

街に着くと、かつて助けたクープたちが店を始めていることがわかる。少し、顔を出してみることに。

クープの妻

「おかげで、店を開くことができました。主人も毎日、商売に精を出しています。早く成功して、私の両親に認めてもらいたいのです。私たちの結婚を…」

クープ

「クープの取引所にようこそ。

あなたがアドルさんですね？　妻から聞きました。この店を開けたのは、あなたのおかげです。さあ、何かご用ですか？　サービスさせて頂きますよ。

私たちにとって、あなたは恩人です。いつでもお立ち寄り下さい」

会話後、装備や道具などを購入し、再び水の村リブロへワープ。そこから氷の山へと向かう。

氷の山

リブロを出て左手方向に北上していくと、氷の山にたどり着く。姿の見えない敵などに苦しめられつつ山道を進み、頂上付近にある洞窟に入る。

その奥には、氷の石に閉じ込められた子どもを救おうとするジェフ老人の姿が。

ジェフ

「この～、このっ！　氷の化け物め、ティムを離さんか！　この～！

おお、よい所に来た！　誰かは知らんが、お願いじゃ、手伝ってくれ！」

アドルを見て、助けを請うジェフ。アドルがそこに近づくと……。

ジェフ

「うわっ！　動き出した！

…じゃがわしは逃げ出さんぞ！　今助けてやるからな、ティム!!」

すると、上空からツララが降ってきてジェフ爺さんは吹き飛ばされてしまう。

ジェフ

「うわ～！」

残ったアドルは、単身で氷の魔物アイス・イミュアラーに挑む。間違ってティムが入った氷を攻撃してしまうと、

ティム

「うわ～！」

ティムの叫びが……。うまく本体だけを切りつけて敵を倒すと、氷が溶け、ティムが出てくる。そこにジェフがやってくる。

ジェフ

「ありがとう、剣士殿！　おぉティム、ケガはなかったか？」

ティム

「へいきだよ、おじいちゃん！　ちょっと足がヒリヒリするけど、かすり傷さ！」

ジェフ

「もう勝手に外に飛び出すんじゃない！　わかったな？　さぁ、村に帰ろう！　この剣士殿に、お礼を言うのじゃ」

ティム

「お兄ちゃん、どうもありがとう！　ボクはリブラの村のティム。お礼にいい事を教えてあげるよ。

この先には、昔ヴェヌスの村があった場所があるんだけど、そこに一軒だけまだ人が住んでいる家があるんだ。そこには、えら～い賢者様が住んでるって話だよ。一度、たずねてみたら？　それじゃ、今度一緒に遊んでね！」

ジェフ

「では、剣士殿。ワシらはリブラの村に戻ります。いつでも立ち寄ってくだされ」

そう言うと、２人はリブラの方へと帰っていく。アドルは、部屋の北側を抜け、ヴェヌスへと向かう。

ヴェヌスの廃村・賢者エンゾの家

ほとんどの家が雪に埋もれているヴェヌス。そんな中、明かりの灯る一軒の家に入る。

女

「…アドルさんですね？　あなたが訪れる事は、エンゾ様がすでに承知しておられました。さあ、お入り下さい」

と、その家にいる女が招き入れる。しかし、部屋の中には赤ん坊が寝ているだけ。その赤ん坊に近づくと、辺りが暗くなり、赤ん坊の両眼が光を放つ。そして、老人のような声で語りかけてくる……。

エンゾ

「選ばれし剣士よ。私の名はエンゾ。セルセタの伝承は、我々賢者の肉体を借りて、時を渡る。

目を閉じよ。そして我が心の声を受け入れるのだ」

●伝承2　光の伝承

「殺戮王アレムの圧制の元で、国土は疲弊し、人心は乱れた。力だけが全てを支配する暗黒の時代。誰もが、恐怖とともに日々を過ごしていた。

そんな中、アレムに対抗すべき運命を背負った勇者・レファンスが現れる。彼は、流浪の旅で出会った仲間たちとともに、正義と友愛の旗のもと、アレム打倒のため立ち上がった。

比類なき力を誇る猛将スラノ。

地に秀でた精霊使いタリム。

大地の呪術師ミーユ。

時を司る賢者ラディー。

光の幻術師トリエ。

のちに「五忠臣」と呼ばれる彼らとともに、勇者レファンスはアレムの軍勢に戦いを挑んでいった。

熾烈を極めた戦いの末、レファンスは遂にアレムの軍勢を打ち破る。

荒廃の大地に、希望の光が戻った。

レファンスは民衆の圧倒的な支持を得て、「セルセタ王朝」を建国し、自ら初代国王となった。エルディーンより渡りし有翼人たちも、王となったレファンスを祝福し、彼に大いなる力の源「太陽の仮面」の守護を託す。レファンス王はその力によって一夜にして堅固な城塞都市を築き上げ、その中枢に位置する太陽の神殿に仮面を安置した。そしてその大いなる力を制御する為に、「月の仮面」を創り出した。

セルセタ王朝は、2つの仮面を守護し、その大いなる力の恩恵を受ける事によって、空前の繁栄を極めた。それは、人間と有翼人が協力し合う、平和で友愛に満ちた時代の始まりであった」

伝承を語り終えると、エンゾはそのまま寝てしまう。アドルは、エンゾの世話をしている女性に話しかける。

女

「これはエンゾ様から、あなたに渡すようにと預かった物です。どうぞお持ち下さい」

と、光の宝玉を渡される。

女

「私はこれからも、エンゾ様をお守りして行きます。それが、私に定められた運命なのです…」

水の村リブラ

エンゾに会い、山から降りたアドルは、リブラへと向かう。リブラに入ると、村の人々が集まっている。アドルは、村長に話しかける。

ウォルト

「…何と、あなたがティムを助けてくれたじゃと!?　ありがとう、剣士どの。二人はまだ戻っておらんが、子供と年寄りじゃ、歩くのに時間が かかるのじゃろう…おっ、あれは…」

ちょうど、ジェフとティムが帰ってくる。

ジェフ

「ふぅ～、やっと村についたわい。ティム、体の調子はどうじゃ？」

ティム

「大丈夫だよ、おじいちゃん！　ほら、この通りさ！」

元気に村中をかけ回るティムだが、突然動きが止まってしまう……。

ティム

「あれ？　何だか、足が…動かない…」

ジェフ

「おい、ティム。どうしたんじゃ!?」

ティム

「おじい…ちゃん…。足が、動かないよ～」

と、ティムの足が石になってしまう。

ジェフ

「な、なんてことじゃ！　ティムの足が石になっておるではないか！　きっとさっきの魔物の毒が傷口から入ったんじゃな。

この村に医者はおらんし、どうしたらよいんじゃ～！」

村人に話しかけると、みながティムを心配している。村長は、アドルに医者を探してほしいと懇願してくる。

ウォルト

「剣士どの！　間に合うか分からんが、どこかに医者がおったら、連れて来て下さらぬか？」

アドルは、フレアのことを思い出す。そして、ワープの魔法で、火の村アリエダへと飛ぶ。

火の村アリエダ

男

「ここはアリエダの村です。レムノスも、完全に回復して警備隊に復帰しました。カーナ隊長の顔にも、笑顔が戻ったような気がします…」

マカール

「レムノスも、ようやく退院しました。これもフレア先生のおかげです。しかし闇の一族がいる限り、安心はできません…」

アドルは、さっそく病院へ向かう。

フレア

「おや、アドル君じゃないか。どうしたんだい？…ふーん。リブラの村に、そんな子供がいるのか。だが、私の足ではリブラの村にいつ着けるか分からないよ。

んっ、そうだ！　君はワープの魔法を持っているんだろう？　それで私を連れて行ってくれよ！」

アドルは、「はい」と答える。

フレア

「そうか！　そうと決まったら、急いでリブラの村に向かおうじゃないか！」

そのまま、ワープの魔法で水の村リブラへ。

水の村リブラ

フレア

「驚いたな！　一瞬で着いてしまったぞ!!

…おっ、あそこの子供だな」

そう言うと、フレアはティムに向かって走っていく。あとに着いていくアドル。難しそうな顔のフレアに声をかける。

フレア

「こいつは厄介だな…私の手には負えないよ。しかし、まだ希望はある！　セルセタの原種だよ。原種さえあれば、万能の薬エリクサーが作れるんだ！」

ジェフ

「…んっ！　剣士どの。このジェフが子供の頃に、湖の近くにある洞窟の話を聞いたことがありますぞ。迷い込んだ村の者が、そこで奇妙な花を見たと言う…ひょっとして、それがセルセタの原種…」

フレア

「…うーむ。ジェフさんの話が本当だとしても、その花が原種であるとは限りませんね。しかし、最後の望みはそれしかない…頼むよアドル君！　その洞窟に、行ってくれないか？」

「はい」と答えるアドル。

フレア

「ありがとう。無理を言ってすまないな。ジェフさん、その洞窟への行き方なんですが…」

ジェフ

「言い伝えじゃから、正確な場所は分からんのです。そもそも二年前の異変で、湖の形も変ってしまいました。剣士どのの力で、探し出してもらうしかありません」

アドルは湖を渡るため、村長のウォルトに助言を求める。

ウォルト

「あとは、あなた次第です。船着き場のギリアムに話せば、乗り物を貸してくれるでしょう。お願いです。ティムを助けて下され…」

そしてアドルは、ギリアムの家へ。

ギリアム

「何？　ジェフの孫がそんな目にあっているのか。分かった。あんたに、いかだを貸してやろう。村にあった船は、全て魔物たちに壊されてしまってな。残っているのは、壊れかけのいかだだけなのだ。

ここの湖は魔物がいる上に、水の流れも早い。覚悟をして出かけるのだぞ…」

家から出て、湖の桟橋方面へ行くと、そこにイカダが置かれている。それに乗り、アドルは湖へと漕ぎ出す。

静寂の湖～淪落の地

湖上にも関わらず、鳥の魔物がひっきりなしに襲ってくる。イカダの上で応戦しながら進むと、洞窟にたどり着く。だが、そこはすぐ行き止まりになっていた……。

再びイカダに乗って進むと、やがて湖を抜け、切り立った滝へと進んでしまう。滝に飲まれ、イカダはバラバラに……。そしてアドルは、下流の淪落の地へと流れ着く。

そこに、グルーダたち3人組が登場。

ガディス

「な！　お前は…!!　まだ俺たちを付けまわしていやがったのか！」

グルーダ

「しつっこいヤツだ。無駄なあがきだという事が、まだわかっていないようだな？」

ガディス

「くっ、ぶっ殺してやる!!」

バミー

「フフフ…、ただ殺すんじゃおもしろくないね。こいつにふさわしい死に方を思いついたよ」

バミーの魔法により、アドルは触手の生えたスライムのような、奇妙な姿の魔物にされてしまう……。

バミー

「ハハハ！　お前にぴったりの姿だよ。

この樹海をさまよったあげくに、のたれ死ぬがいい!!」

周囲は崖と川に囲まれており、村に戻ることはできない。また、魔物にされたことで、ワープの魔法も使えなくなっていた……。仕方なく

アドルは、近くの洞窟へと入る。

聖母の洞窟

洞窟の奥へ入ろうとすると、話し声が聞こえてくる。

ナレーション
「－奥の方から話し声が聞こえてくる－」

エルディール
「そうか、ジーク・ファクトはあそこに…。これで月の仮面のありかはハッキリした。グルーダ、行くぞ。急ぎ、準備を整えるのだ！」

グルーダ
「承知いたしました、エルディール様」

その後、奥へと進むと、廃墟のようなところに出た。壁のレリーフに近づくと……。

ナレーション
「－有翼人の姿が描かれた石版が落ちている－」

アドルは、悲しみの石版を手に入れる。その石版は古代の文字が書かれていて、アドルには読めなかった。さらに先に進むと、そこにデュレンがいる。

デュレン
「ちきしょう！　もう少しって所で、奴らを見失っちまったぜ。アドルの奴は、今頃どこにいるんだろうな…。

ん？　なんだ、この魔物は？　このデュレン様に近寄るな！　さっきは婆さんのミイラに驚かされたってのに、今度は変な魔物が寄って来やがる！　まったく、気味の悪い場所だぜ」

デュレンは、魔物の正体がアドルであることに気づいてくれない。彼の立つ場所の右手の階段を進むと、ミイラが置かれた小部屋にたどり着く。

聖母の洞窟・賢者アリアのほこら

ナレーション
「－老婆のミイラがうずくまっている－
ミイラを調べますか？」

アドルは、ミイラを調べてみる。すると、突然、老婆のミイラが話し始める。

アリア
「待ちかねたぞ。変わり果てた姿でも、お前が誰かはわかっている。

我が名はアリア。今こそお前に、最後の伝承を伝えよう」

●伝承3　希望の伝承
「太陽の仮面の力は、レファンスと五忠臣たちの死後も、その子孫たちの手によって受け継がれていった。

それから数百年の時が流れた。安寧の続くセルセタに、やがて黄昏の時が訪れる。

魔導師ジーク・ファクトの出現である。ジークは、圧倒的な軍事力を誇る大国「ロムン帝国」の力を借り、太陽の仮面を手中にすべく、侵攻を開始した。

レファンスの築いた堅固な城塞都市は、いかなる軍勢を持ってしても破る事は不可能であるかに思えた。

しかし、悲劇はこの時始まった。

太陽の仮面の唯一の制御装置「月の仮面」が、魔導師ジーク・ファクトの手に渡ってしまったのだ。ジークは、月の仮面を用いて太陽の仮面に悪しき意思を植え付ける作戦をとる。これによって、太陽の仮面は次第に暴走を始め、セルセタの地に深刻な危機が訪れる。

天変地異、飢餓、疫病、そして魔物の出現…。追い詰められた五忠臣の末裔たちは、ついに最後の力を発動させる。暴走した太陽の仮面を封印するために、都市の全てを地中深くへと沈めたのである。

やがて異常発生した木々が国土の全てを覆い尽くす。セルセタの大地は、広大な樹海に飲み込まれてしまったのである。そこには、かつての繁栄を偲ばせる物は何も残されてはいなかった」

アリア
「我が使命は終わった。さぁ、行け！　悪しき物たちに、太陽の仮面の封印を解かせてはならぬ！」

そう言うと、アリアのミイラは崩れ去る。そのあとから、希望の宝珠が見つかる。

聖母の洞窟

デュレンのいた通路に戻り、今度は左手の穴へ。そこは洞窟につながっており、最奥にセルセタの原種が生えている。セルセタの原種を手に入れると、突然、足場が崩れて地下へと落下。落下場所を左に進むと、通れる穴が見つかる。

聖母の洞窟・聖なる泉

穴を進むと、中央に噴水のある部屋に着く。

ナレーション
「－青白く澄んだ水が湧き出ている－
飲みますか？」

アドルは、その水を飲んでみる。

ナレーション
「－アドルは、聖なる泉の水を飲んだ－
体中に神聖な力が満ちていく…」

アドルの体が魔物から人間に戻ると同時に、体力や魔力も回復していく。これで再び、魔法が使えるようになる。その奥に通路があるが、先の扉は封印されている。扉があったことを頭に入れ、アドルは洞窟へと戻る。

聖母の洞窟

聖なる泉から出たアドルは、先ほど落下した地点から上方向へ向かう。すると、ほかとは感じが違う壁があるのに気づく。

ナレーション
「－今にも崩れそうな岩盤の間から、光が洩れている－」

マトックを使い、その壁を叩いてみるアドル。すると、岩盤は崩れ去り、洞窟の出口となった。淪落の地へと出たアドルはワープの魔法を使い、水の村リブラへと戻る。

水の村リブラ

アドルが村に入ると、その姿を見つけたフレアが寄ってくる。

フレア
「無事だったかね！　おおっ、それこそセルセタの原種!!　さあ、時間がない。私をアリエダに運んでくれ。こいつを、調合しなきゃならんのだ！」

ワープを使い、２人はアリエダへと戻る。

火の村アリエダ

フレア
「私は病院に行って、薬を調合してみるよ。君も、あとで来てくれ」

フレアは急いで病院に戻っていく。

男
「ここはアリエダの村です。カーナ隊長は、セルセタ全域の隊員たちを指揮しているため、家に帰る暇もありません。その苦労を思うと、頭が下がります…」

少女
「レムノスさんは、すっかり元気になったわ」

レムノス
「やあ、アドル君。僕だよ。レムノスだよ。体の方もすっかり回復して、警備隊の仕事をしているよ。

確かに、僕たち一人一人は無力かもしれない。だけど、皆が協力すれば、必ず平和を取り戻せるはずだ。僕はそう信じて、絶対にあきらめないよ。

アドル君。お互いにがんばろう！」

情報を集めつつ病院の前に行くと、フレアが立っている。

フレア
「いやあ、困ったよ。調合がうまく行かないんだ。ミネアにいるクラーゼの協力があれば、何とかなりそうなんだが…。

ん？　君は、妙な石版を持っているね。ちょっと私に見せてくれないか？」

ナレーション
「－アドルは悲しみの石版をフレアにみせた－」

フレア
「翼を持った女性の絵だ…。この文字は、イース古代文字に似ているぞ…。ふーむ。セルセタに、どうしてこんなものが？

この石版には、何か重要な秘密が隠されているのかも知れないな。ゼピック村のジェバ婆さんを憶えているかい？　あの人ならこの文字を読めるはずだ。石版の内容が分かれば、この地を襲っている災いの原因に、少しでも近づけるかも知れないぞ。

君を連れ回して悪いが、きっと何か手がかりが得られるはずだ。私と一緒に、エステリアへ向かおうじゃないか!!」

エステリアへ渡るため、ワープで港町プロマロックの街へ。

プロマロックの街

フレア
「確か、出航まではまだ時間があるはずだ。まあ、ここで焦っても仕方がない。港で会おう！」

船が出るまで若干の余裕ができたアドルは、街の人々と話をしてみる。

子ども
「さっき兵隊さんたちが、船に乗って出て行ったよ。あんなに大勢で、どこに行ったんだろう？」

女
「急に、兵隊たちがどこかに行っちまってな。商売にならないんだよ。…ねえあんた、ちょっと寄って行かないかい？」

男
「ロムン帝国っていうのは、すごく大きな国なんだ。本国の軍隊は、もっとしっかりしているよ」

ロムン兵が姿を消したようなので、アドルは、以前は入れなかったロムン兵ご用達の酒場へ行ってみる。

主人
「いらっしゃい。今日だけは特別に入れてやるぜ…」

真ん中の女
「兵隊さんたちが言ってたわ。「エステリアに行け」って命令が下ったんですって。あんな

小さな島に、何があるっていうのかしら…」
ロムン兵がエステリアに渡ったことを知ったアドルは、急いで港へと向かう。

船員
「この船はエステリア行きだ。乗るんだな？」
「はい」と答えるアドル。

船員
「出航の準備があるから、早く船室に降りてくれよ」
その言葉に従って船室へと降りると、すでにフレアは乗船していた。

フレア
「おっ、来た来た。そろそろ船が出るよ…」
船は出港し、エステリアへと渡る。

国境の砦・レオの部屋

アドルたちが出港するより少し前……。

レオ
「では、黄金の都を見つけるためには、その仮面が必要なのだな？」

グルーダ
「その通りにございます。月の仮面さえ手に入れれば、黄金の都はあなたの物」

レオ
「ガハハハ…！　よ〜し、わかった。我が軍の兵士を貸してやろう。それと、こいつもくれてやる」

バミー
「これは…、見たこともない材質だわ」

レオ
「これは以前、この近くで捕まえた赤毛の剣士が持っていた物だ。どうせ、どこかで盗んだのだろう。取り上げたのはいいが、使いこなせるやつがいなくてな。お前たちの好きにするがいい」

グルーダ
「ありがたくお受け取りします。それでは、エステリアにはこのガディスを向かわせます」

ガディス
「おまかせ下さい、必ずや月の仮面を持ち帰ってみせましょう」

レオ
「うむ、良い知らせを待っているぞ。
ガハハハ…！」

エステリア・バルバドの港

フレア
「エステリアに着いたぞーっ!!」
船を降りる２人。すると、フレアがある方向を見ている。

フレア
「なんと！　あそこに軍艦が停泊しているぞ。あれは、ロムン帝国の軍艦に違いない。一体、何の目的でこんな所に…。
とにかく、私はクラーゼの病院にいる。くれぐれも注意してくれ、アドル君！」
と、フレアは先にミネアへと向かっていった。

ミネアの街

ミネアの街に入ると、誰かに呼び止められる。

？？？
「おーい、アドル！」
それはドギだった。

ドギ
「俺だよ。ドギだよ。そこでフレアさんに会ったんだ。それにしても、黙って出て行くなんて水臭えじゃねえか！　…まあ、いろんな事情があるんだろうけどな。
ここも今は、大変な騒ぎなんだ。キース＝ファクトを憶えてるか？　あいつが行方不明なんだよ。ロムン兵が探してたって噂もあるし、どうも嫌な予感がするぜ…。とにかく、見かけたら教えてくれ。じゃあな！」
と、どこかに走っていく。アドルは街で情報収集を始める。

サラ
「アドルさん、ご無事でしたか。サラです。無理なお願いをしてしまった事を、申し訳なく思っています。
闇の一族の存在は、私も耳にしたことがあります。そして私の水晶には、闇の一族の手の上で踊る、ロムン兵の姿が…。
ロムン帝国を手玉に取り、この地を訪れた彼らの狙いは何でしょうか？　そこに、セルセタとエステリアとのつながりが隠されているはずです…」
このほか、酒場にいた筋肉質の男からは、キースがゼピック村にいるという話が聞けた。悲しみの石版のこともあるので、アドルはゼピック村へと向かう。

平原

モンスターがいなくなり、平原は人々が普通に行き交うようになっている。

女
「あら、見かけない人ね。あなた知ってる？
この平原にはロダの樹って呼ばれる大きな樹が、二本もあるのよ。まわりの木とは大きさが違うから、すぐ分かるわ。一度行ってみたら？」

男
「この先はゼピック村だよ。ところで、ロダの樹の下であの女の人は誰を待っているんだろう？」

少女
「廃坑の奥には、女神様の像があるんだよ。お兄ちゃんも、お参りに行ってみたら？」
廃坑付近では子どもたちがかくれんぼをしており、中に入ることはできない。そこでアドルは、ロダの樹を訪れてみる。すると、そこにはリリアの姿があった。

リリア
「アドルさん！　やっと、願いが叶いました。この木の下で待っていれば、いつかきっとあなたが来てくれる…そう信じて毎日ここに来ていたんです。
あなたを引き止めるつもりなんてありません。元気でいてくれたら、それだけでいいんです」
リリアと再会したアドルは、ゼピック村へと向かう。

ゼピック村

男
「神殿の先には、今でもダームの塔があるよ。かなり老朽化してるから、入らないほうが身のためだね…」

ロムン兵士
「あっ！　お前はガディス様が言っていた赤毛の…い、いや。何でもない。ここから先は現在、我が軍が調査中だ。立ち入ることは許さん!!」

アイリス
「あなたがアドルさんですね？　私は、ルタ＝ジェンマの妻です。本人は憶えてない様子ですが、夫の夢遊病は、まだ治らないのです。
この前も、朝になったら足を泥だらけにして寝ていたんですよ。ケガでもしないかと心配で…」
やがてアドルは、村人たちの中にゴーバンの姿を見つける。

ゴーバン
「おっ、アドルじゃねえか！　ゴーバンだよ。今、ドギと手分けして、キースを探してるんだよ。お前も、もし見かけたら教えてくれ！」

村長
「おお、アドルさんじゃないか。キース君はまだ見つからんよ。
身寄りのない彼は、村長である私の家に、ずっと寝泊りしていたのだ。そして、魔物に荒らされたエステリアを復興するため、頑張っていた…。
キース君が姿を消したのは、ちょうどロムン兵がやって来た頃なのだ。悪い事が起きなければ良いが…」
キースとロムン兵との関係が気になるアドル。最後に、目的のジェバの家へと向かう。

ゼピック村・ジェバの家

ジェバ
「おお、久しぶりじゃなアドルさん。元気じゃったか。おや？　お前さん、妙な石版を持っておるな。
…ほほう。古代イース文字が書かれておるではないか。どうやら、何かの歴史を記した物のようじゃな…。あちこちが欠けておるが、読んでやろうか？」
「はい」と答えるアドル。

ジェバ
「どれ、見せるのじゃ…。
『エルディーンに…滅びの時が…
生まれたばかり…二人の幼な子は…

母…の手によって…ドゥアールの
大海に流され…新天地を目指し…

彼女たちが…となるために…
物言う石が…導くであろう…

物言う石が…仮面の…大いなる力
によって…彼女たちに力を…』

…ここまで読むのが限界じゃな。ふーむ。仮面の大いなる力、と言うのは何の事かさっぱり分からんが…二人の幼な子とは、イースの女神様のことではあるまいか？
いずれにせよ、確かめることはできんじゃろう。何しろ、女神様はもう、この世にはおらんのじゃ。廃坑に行けば、石像を拝むことはできるがな…」

ゼピック村

ジェバの家を出たアドルは、ルタ＝ジェンマが自宅の前にいるところを見つける。

ルタ＝ジェンマ
「ああっ、アドルさん！　いつ戻ったのですか？　憶えていますか？　ルタ＝ジェンマです！　夜はちゃんと寝ているのに、どうも眠くて困りますよ。ふぁあああ…。
そうだ！　あなたに、これを差し上げましょう。ある朝起きたら、なぜか手に持っていたんです」
と、銀のハーモニカをくれる。

ルタ＝ジェンマ
「なぜ私が そのハーモニカを持っていたのか、

どうしても思い出せないのです。でも以前、あなたが似た物を持っていた憶えがあったのでとっておいたんです。二年も前の事なので、記憶も定かではないのですが、あの女神様と関係があったような気がするのですが…」

ルタとの話のあと、アドルは廃坑にある女神の石像を見にいくことにする。

ラスティン廃坑・女神の部屋

魔物のいなくなった廃坑には、たいまつが設置され、以前の暗いイメージはなくなっていた。また、女神像をお参りに来た人々もいる。

男

「かつて、この廃坑では銀が採れたんだよ。二年前に、黒マントの男が銀の装備を集めていたけど、何か関係があるのかなあ…」

そしてアドルは、廃坑の最深部である、女神像のある部屋へと到着する。

ナレーション

「－アドルの頭の中に、どこからか声が響く－」

？？？

「さあ、像の前に立ち、銀のハーモニカを吹くのです…」

アドルは銀のハーモニカを持ち、口に当てる。

ナレーション

「－アドルは脳裏に浮かんだメロディーを、静かに吹き始めた－」

女神の部屋に、かつてレアが吹いていた曲が流れる。

フィーナ

「アドルさん、聞こえますか？　私です、イースの女神フィーナです。

残念ですが、再会を喜んでいる時間はありません。再びあなたの力が必要なのです」

レア

「アドルさん、お元気でしたか？　レアです。

あなたが持っている石版に書かれている通り、私たちは有翼人の王国エルディーンより、この地にやってきました。

あの黒い真珠とともに…」

フィーナ

「樹海の伝承を思い返してください。私たちと同じようにエルディーンを逃れ、太陽の仮面と共にセルセタに渡った有翼人たち。

彼らの最後の子孫が、あのエルディール。彼は今、地下深く封印された太陽の仮面を再び呼び覚まそうとしています」

レア

「そして、その力を引き出す為に必要なのが、月の仮面なのです。

月の仮面は700年前、魔導師ジーク・ファクトの手によってセルセタ王朝より奪われ、彼とともにこのエステリアに渡りました。そしてジークは、月の仮面の力を用いて、ダームを生み出したのです。

２年前のダームの復活も、その魔力によって生き長らえていた彼の仕業。そう、ジーク・ファクトこそが、あのダルク・ファクトの正体なのです」

フィーナ

「エルディールたちが必死で探している月の仮面。それを今、あなたにお渡しします。

隠された扉を見つける“マスク・オブ・アイズ”。月の仮面とは、実はそのマスクの事なのです。何としても、その仮面だけは守り抜いてください」

レア

「あっ!!　アドルさん、誰か来ます！」

女神から月の仮面を託されたアドル。するとそこに、ルタが駆け込んでくる。

ルタ＝ジェンマ

「あっ、やっぱりここに…アドルさん、大変なんです!!　ロムン兵たちに、リリアさんが連れて行かれたんです。

お願いです。助けてください！」

アドルは急ぎ、ゼピック村へと向かう。

ゼピック村

ゴーバン

「おお、アドル！　すまねえ。頑張ったんだが、兵士たちの数に押されちまったよ…あいにくドギもいねえし、頼みはお前だけだ。頼む、奴らを追ってくれ!!」

女

「リリアさんを連れて行った兵士たちに混じって、キースさんがいたような…私の見間違いかしら？」

男

「兵士たちは、わざと人目につくように、リリアさんを連れて行った感じなんだ。まるで、誰かをおびき出そうとしているかのように…」

ジェバ

「おお、アドルさん。大変な事になってしまったな。奴らは恐らく、ダームの塔におるはずじゃ。神殿の入り口は、今は閉ざされておるはずじゃからな。一刻も早く、リリアさんを助け出してあげてくれ！」

村長

「おお、アドルさん！　言いにくい事なのですが…私は兵士から、あなたへの伝言を命じられているのです。

「仮面と引き替えに、女を返す。ダームの塔で待っている」と…。

その仮面がどれほどの価値を持つのか、私には分かりません。しかし…リリアさんを救い出せるのは、あなた以外にいないのです…」

アドルはゼピック村の北、かつて天空のイースへと渡ったダームの塔を目指す。

バギュ＝バデット

神殿前の道に出たアドルは、山道を登り、ダームの塔に着く。そこには１人の男がいた。

男

「兵士たちに囲まれて、リリアさんがこの塔の中に連れて行かれたよ。俺一人では、彼女を奪い返すことなどできなかった。それが、オレの心を締めつけるのだ…」

ダームの塔・１階～５階

ダームの塔に入ったアドル。塔内には、ロムン兵が待ち構えていた。彼らを倒しつつ先へ進むアドルだったが、塔内の老朽化は激しく、５階から上へ続く階段を登ろうとしたら崩れてしまった。４階に常緑の果実があったほかは何もなく、アドルは下の階を調べ直すことに。

ダームの塔・３階～24階

アドルが３階の通路を通ると……。

ナレーション

「－何かの気配を感じる－」

アドルは月の仮面、すなわちマスク・オブ・アイズをかぶって隠し扉を見つけ、その中に入る。その小部屋には宝箱があり、ラーバの手紙が見つかった。

ラーバの手紙

「手紙には 消えかかった文字でこう書かれている。

『私の名はラーバ＝サルモン。
２年後に再びこの地を訪れる
赤毛の勇者のために、我が一族に
伝わる後世への警告をここに
記しておこう。

魔法を封じ込めし金属・クレリア。
しかしそれは、不完全なもので
あったと言わざるをえない。

魔法の源である あの黒い真珠が、
魔導師ジーク＝ファクトの力に
よって 邪悪な意思を持ち始めた時
クレリアもまた、それに呼応して
次々と魔物を生み出し始めたのだ。

勇者よ。この世から魔の元凶が
断たれぬ限り、悲劇は再び繰り
返されるであろう。

この奥の部屋に、不思議な力を持つ
「偶像」を隠しておいた。
少しでも そなたの役に立てば
良いのだが…』」

アドルが宝箱の目の前の壁を調べると、

ナレーション

「－壁の一部に、小さな亀裂が走っている－」

マトックを使い、アドルは壁に穴を開ける。そこには宝箱があり、中から偶像を手に入る。その部屋から下に進むと、鏡のある部屋へ。その鏡に入ると、一気に23階へとワープする。

そこからワープを繰り返し、かつてダルク＝ファクトと戦った部屋へとたどり着く。

ダームの塔・25階

そこには、リリアを捕えたガディスの姿が。

リリア

「アドルさん、気をつけて！

キースさんが…！」

ガディス

「ハハハ…！　やはりやってきたか、月の仮面は持ってきただろうな？　そうとも、この女を捕らえてお前をおびき出したのだ。ヒヒヒ…。その善人気取りがどこまで続くか、ここで確かめさせてもらおうか。

ファクトの血を引きし男キースよ。アドルを殺し、月の仮面を奪い取るのだ！」

リリア

「二人とも、やめて！」

キース

「アドル、死ぬがいい！」

ガディスの命を受け、正気を失ったモンスター状態のキースとの戦闘へ。アドルの攻撃はほとんど通じず、苦戦が続く……。

突然そこに２つの光が現れ、キースを覆い始める。やがてキースの姿が人間へと戻り、同時に２人の女神が出現する。

フィーナ

「キースさんはもう大丈夫です。これ以上、エステリアの人々の心を邪悪な者たちの好きにはさせません」

レア

「私たちにできるのは、ここまでです。剣士アドル、あなただけが頼りなのです」

そして、アドルの体力が回復していく。

ガディス

「なんだ、今のは!?　どうした、キース！

立て！」
ガディスの前で倒れ、動かないキース。すると、ガディスがワープしてアドルの前に現れる。
ガディス
「くそ、こうなったらこのガディス様が直々に相手してくれるわ！　闇の一族の誇りにかけて、貴様を生かしてこの塔から出さん！」
鎧をまとったガディスは襲いかかってくる。
ガディス
「ぶっ殺してやる！　ぶっ殺してやる！」
ガディスの操る炎や光線、そして剣による攻撃をしのぎ、アドルはガディスを打ち倒す。するとガディスの姿は消滅し、アドルはファイアーの魔法を取り戻す。次の瞬間、あたりが光ったかと思うと……。
兵士
「ぜ、全軍、退却だ！」
と、ロムン兵が部屋からいっせいに逃げ出す。
リリア
「キースさん、大丈夫ですか？」
キース
「くっ…」
台座から降りたアドルは、リリアとキースのもとへと向かう。
リリア
「アドルさん、どうもありがとうございました。キースさんもたぶんこれで…」
と、キースに薬をかける。
ドギ
「キース！　リリア！　無事だったか？」
リリア
「！　ドギさん！」
ドギ
「お頭から聞いて、急いで追ってきたんだ。いったい何が起こったんだ？」
キース
「く、もう大丈夫だよ。ガディスとかいう男に変な術をかけられて、それで…。
みんな、すまない！　ボクは心を司る神官の子孫だというのに、その心を操られるなんて…」
リリア
「もういいんです、キースさん。さ、下に下りましょう」
ダームの塔から出てくる4人。すると、アドルを呼ぶ声が。
???
「おーい、アドル君！」
と、フレアが駆け寄ってくる。
フレア
「万能の薬エリクサーが、ついに完成したんだ!!　さあセルセタに戻ろうじゃないか！」
ドギ
「また行っちまうのか、アドル…」
キース
「僕はもう大丈夫だよ。アドルさん。平和な生活の中で、つい油断してしまった自分にも責任があるんだ…。いつまでも、君の力に頼ってはいられない。これからは、僕たちがエステリアを守っていくよ！」
リリア
「遠いどこかで、あなたを必要としている人たちがいるのですね。よろしければ、また会いに来て下さい。
いつでも、お待ちしています…。
それでは、どうか…お気をつけて…」
それぞれがアドルに別れを告げる。
フレア
「それじゃあ、アドル君。そろそろ行くとしようか」
アドルとフレアはワープの魔法を使い、ティムが待つリブラへと飛ぶ。

水の村リブラ

フレア
「さあ、あの子にこの薬を飲ませてやろう！」
村に着いたフレアはティムのもとへと急ぐ。
フレア
「今、薬を飲ませた所だよ。そろそろ聞いてくる頃だが…」
ティムの姿が元に戻る。
ティム
「あ、おじいちゃん」
ジェフ
「おお、ティム！　わしがわかるか？」
ティム
「当たり前じゃないか。大げさだな、おじいちゃんは！
ん〜！　ずっと動けなかったから、退屈しちゃったよ。ちょっと、遊んでこよ〜っと！」
ティムは走り去ってしまう。
ジェフ
「こ、これ！　待つんじゃ、ティム！　危ないから村の外に出るんじゃないぞ、わかったな！　ふ〜、まったく人の気も知らんで、困ったヤツじゃのぅ。
…ま、元気になって、何よりじゃわい。フレア先生、それにアドルさん、本当にありがとうございました。あなた方がいなかったら、くくぅ…」
と泣き出し、ジェフは家へと帰っていく。
フレア
「とにかく間に合ってよかったよ。君はこれからどうするんだい？　ボクは…」
ティム
「どけどけ〜！　邪魔だ〜！」
そこにティムが走りこんでくる。
フレア
「ティム君は少し、元気になりすぎたみたいだね。ハハハ！　…おや？」
ティム
「うわ！　なんだ、こいつ。うははは、くすぐったいな〜。うわ、こら！　待て〜！」
入口近くに、聖獣ルーが出現。ティムは、ルーを追って村を出て行ってしまう。
フレア
「おい、ティム君。待つんだ！
…行ってしまった。アドルくん、ジェフさんたちには内緒で、ティム君を連れ戻してはくれないか？　これ以上心配をかけたら、かわいそうだからね。な〜に、出て行ったばかりだから、すぐに捕まるさ」
アドルはティムのあとを追い、村を出る。

還らずの遺跡・1階〜地下5階

いにしえの山道を右手に進むと、遺跡の前に出た。すると、ルーとティムがその中に入っていく。
ティム
「あ、お兄ちゃん！　わかった、ボクを連れ戻しに来たんでしょ？　そうはいかないよ」
と、目の前の扉に入る。アドルが扉に近づくと……。
ティム
「へへっ、内側から鍵をかけちゃったよ。開けて欲しい？」
アドルは「はい」と答える。
ティム
「絶対に 村に連れ戻さないって約束する？」
再び「はい」と答えるアドル。
ティム
「ちょっと待ってね…」
と、ティムが中から扉を開く。部屋にアドルが入ると、奥からルーが顔を出す。
ティム
「あっ、あんな所にいた！　待てーっ！」
と、ルーを追いかけてティムは走り去ってしまう。そのあとを追って進むと、広い部屋に出る。すると、ティムが駆け寄ってきて……。
ティム
「お兄ちゃん、見てよ！　すごい事を発見したんだよ」
と、床のパネルを踏む。すると、近くの台から炎が噴き出す。
ティム
「ここを踏むと、炎が出るんだ。ほら！」
次々と床のパネルを踏むティム。それに応じて、床の色と同じ色の台から炎が噴き出す。そのうち、アドルの眼前を炎がかすめる。
ティム
「ね、すごいでしょ。ほら、ここも！　あっ、ごめんね、お兄ちゃん。大丈夫だった？　…でも、そんな所に立ってるのも悪いんだよ！」
すると、また、ティムがルーを見つける。
ティム
「あっ、見つけたっ！
今度こそ逃がさないぞ！」
ティムが再びルーのあとを追いかける。途中、さっきの炎を噴き出す台のトラップで満ちた部屋を抜け、アドルは遺跡の奥へと進む。
ティム
「こら、待てーっ！」
地下2階では、床の割れ目から巨大な黒真珠らしきものがのぞいていた。その後、地下3階でもルーを追うティムの姿を目撃するが、やはり捕まえられない。
ティム
「待てーっ！」
やっとアドルがティムに追いついたのは、地下4階だった。
ティム
「あっ、見つかっちゃった。…でも、捕まるもんか！」
だが、ティムが紫色の床に立つと、その姿が消えてしまう。アドルも続いてワープするが、また逃げられてしまった……。
地下5階に下りたアドルが部屋に入ろうとすると、その床には赤いパネルが。そこを踏むと、別の場所へとワープ。出口を探すうち、床に開いていた穴から、アドルは地下6階へと落下してしまう。

還らずの遺跡・地下6階

穴から落ちた先には、ティムとルーがいた。
ティム
「あっ、やっぱり お兄ちゃんも落ちて来たね。…どうやら、僕たちは閉じ込められちゃったみたいだよ。あそこの扉が、どうしても開かないんだ」
部屋から出ようと扉を調べるがビクともしない。すると突然、小部屋の壁をぶち破ってドギが登場する。
ティム
「うわ！　な、なんだ？」
ドギ
「助けに来てやったぜ、アドル！　まったく情けねぇな。心配になってエステリアからはる

ばる来てみりゃ、このザマは何だ？
いやな、カーナって女に水の村まで連れてきてもらったんだよ。そしたら、お前たちがこっちの方に向かったって言うから来てみりゃあ、やっぱりオレがいないと…」

ティム
「おじちゃん、誰？」

ドギ
「おめぇだな？　こんな所にアドルを連れ込んだのは!?
とにかく早いとこ、ここから出ようぜ！」

ティム
「うあ〜、離せ〜！　離せよ〜！」

ドギ
「静かにしねぇか！　さ、行くぞ！」
ドギを先頭に、出口を目指すアドルたち。遺跡中のいたるところの壁が、ドギによって壊されている。

ティム
「ねえ、ねえ、おじちゃん。ちょっと聞きたいことがあるんだ」

ドギ
「うるせえガキだな。何だよ？」

ティム
「今通って来た部屋には、ちゃんと扉が付いていたじゃないか」
扉に近づき、それを開けてみせるティム。

ティム
「ほら、鍵も開いてる。どうしてわざわざ、壁を壊したの？」

ドギ
「…うっ、うるせえ！　子どもは黙ってろ!!
アドル。この先の部屋を抜けて階段を登れば、出口はすぐだ。俺はこのガキを連れて、先にリブラの村に帰ってるぜ」
そう言うと、ドギはティムを抱きかかえる。

ティム
「ちょ、ちょっと待ってよ！
もう自分で歩いて行けるよ！」

ドギ
「だめだ！　目を離したら、またどこへ行っちまうか分からねえからな」

ティム
「…分かったよ。だったらその前に、さっき見つけた薬草をお兄ちゃんにあげるよ」
ティムに薬草をもらうアドル。

ドギ
「なかなか良い所があるじゃねえか！
よし、行くぞ。じゃあな、アドル！」
ドギたちを見送り、アドルも出口から出ようとすると、ドアが開かなくなっている。

ナレーション
「－土砂によって通路がふさがれている－」
そこで別の道を探していると、ヒールリングを発見。そして、別の部屋にはティムが追っていたルーの姿が。無視をして先に進もうとすると、ガディスの声が聞こえてくる。

ガディス
「待てぃ！」
ルーの姿が、ガディスの姿へ変わっていく。その顔は、半分つぶれてしまっている。

ガディス
「やっと邪魔者がいなくなったな。ヒヒヒ…、オレだよ。ダームの塔でお前にやられた、ガディスだよ。
たしかにオレはあの時死んだ。だが、エルディール様に最後のチャンスをもらったのさ。今度こそ、お前の息の根を止めるためにな！」
ガディスはその身をラビット・リベンジャーという魔物に変え、アドルに襲いかかる。

ガディス
「ぶっ殺してやる！」
3方向に飛ぶ弾や、アドルを捕まえて動きを封じる両手などで攻撃してくるガディス。アドルは、先の戦いで取り戻したファイアーの魔法によって、なんとか敵に勝利する。
ガディスからアルターの魔法とクレリアシールドを取り戻し、アドルは遺跡を出た。

ミネアの街〜平原〜ゼピック村

ティムを巡る事件が解決したこともあり、アドルは1度、エステリアで情報収集をすることに。重要な話は聞けないが、いろいろな話題が聞ける。
ミネアの街では……。

男
「ついに、取引所のピムは店を閉めてどこかへ行ってしまったよ。少し、かわいそうな気もするなあ…」

サラ
「…そうですか。女神様がマスク・オブ・アイズをあなたに…。
闇の一族が、ロムン兵を操ってまで入手しようとした、月の仮面…その仮面だけは、何としても守らねばなりません。
次々とあなたの前に現れるという、五忠臣の本当の目的とは、何でしょう？　仮面を守り、闇の一族と戦うためならそこまでする必要はないはずです。五忠臣たちは、さらに大きな災いを予感しているのではないでしょうか？
…失礼しました。今の話は、単なる推測に過ぎません。気になさらないで下さい…」
平原ではリリアと再会できる。

リリア
「あら、アドルさん！　会いに来て下さったのですか？　何もお役に立てませんが、ここで、ご無事を祈っています。
私はいつまでも、あなたを待っています。だから…また…会いに来てください…」
ゼピック村では……。

ルタ＝ジェンマ
「またしても、アドルさんは僕たちを助けてくれましたね。これで、ゆっくりと眠れますよ。ふぁあ…」

アイリス
「あなたのおかげで、エステリアは再び静けさを取り戻しました。でも、夫の夢遊病は相変わらずで、心配は尽きません…」

キース
「やあ、アドルさん。キースです。僕のことならもう心配はいりませんよ！　みんなに迷惑をかけた分、頑張ってお返しをしようと、思っています」

水の村リブラ

セルセタに戻ったアドルは、五忠臣の墓探しを再開する。

ギムソン
「湖には、この村の守護神・ラディー様の墓があるという話だ。どこにも入り口が見当たらないから、確かめる事はできないがな…。そもそも船が無いから、湖に出る事もできん。泳いででも行けば別だが、そんな物好きはいないだろうよ…」

老婆
「そう言えば、湖の下流にあるセレネと言う村では、魔法のアイテムが売っとるらしいぞ」

ウォルド
「よく来て下さった、剣士どの。君に、二年前にこの地に起こった異変の話をしよう。このウォルドの話を、聞いてくれるかね？」
「はい」と答えるアドル。

ウォルド
「あれは、あっと言う間の出来事だった…。
まず聖域へと続く参道が、流砂の渓谷と化したのが始まりじゃ。
続いて、ヴェヌスの村は、あの山ごと深い雪の中に閉ざされてしまった。そして…湖の水は荒れ狂った。
見ての通り、ここは漁業の村じゃ。ちょうど湖には、村の若い男女ばかりが出ておってな。皆、あっという間に湖の底に消えてしまったよ…。
村に残ったのは、わしら年寄りと子供たちだけ、という訳じゃ。それからは、次々と現れる魔物におびえて過ごす毎日が続いておる…。
剣士どの。わしらが望んでいるのは、言うまでもなく平和な暮らしじゃ。わしらを…いや、子供達だけでもこの生き地獄から救って下され…」
ラディーの墓を目指すため、アルターでルーに変身するアドル。そして、湖へと泳ぎだす。

静寂の湖・ラディーの墓

湖上の小島でバトルシールドを見つけ、装備を充実させるアドル。そして、以前は何もできなかった行き止まりの洞窟へと入る。

魔物
「あの壁のどこかに、入り口が隠されているはずなんだが…」
モンスターの言葉をヒントに、アドルは月の仮面ことマスク・オブ・アイズを身につけ、ラディーの墓へ続く隠された通路を見つけ出す。
ラディーの墓は水路が走っており、ルーで水路を泳いで地下へと抜けることに。そこで宝箱から水門の鍵を入手。その鍵を使って水門を開けることで、地下の通路に水があふれ出す。
逆に水が引いた1階部分を探索し、タイマーリングを入手。その後、地下3階へと進むと、ついに石碑を発見する。
石碑を調べてワープした先には、半魚人のような魔物ウォーター・ウィールダーが待ち受けていた。本体を守る左右の石像を壊すことで本体を包むバリアが消え、敵を倒すことができた。
そして石碑の前に戻ったアドルに、ラディーの幻影が語りかけてくる。

ラディー
「私はラディー。我ら五忠臣の試練を全て乗り越えた者のみが、レファンス様に会う資格を得る。その者にこそ、闇に抗しえる光の力が宿るのだ。
聖なる光の前に、醜きものは己の姿を恥じる。この魔法は、邪悪なる意思を凍りつかせるであろう」
アドルは、ラディーからフリーズの魔法を授かる。アドルは、そこから出て再び静寂の湖へ泳ぎ出す。そして、湖の下流にあるという月の村セレネを目指す。

淪落の地〜月の村セレネ

静寂の湖から淪落の地に泳ぎついたアドルは、今度は右手の岸を登り、セレネへと到着する。

男
「ここは月の村・セレネ。我々は、古代の魔法を追い求めている」

男
「古い文献によれば、古代には七つの魔法があったらしい…」
ルザク
「…やっと、訪ねてくれましたか。私はルザクという者です。人は私を、予言者などと呼びますが、そんな大げさな者ではありません。私はただ、守護神トリエ様の声を、夢の中で聞いているに過ぎない…。
あなたの出現も、トリエ様よりお聞きしていました。古代王朝滅亡の原因だと言われる、太陽の仮面…邪悪なる有翼人により、その仮面が再び動き出しつつあるのです。
五忠臣の試練を、全て克服した者にレファンス様は語りかけると言う…あなたが選ばれたのです。かつて、エステリアを救った、あなたが…」

月の村セレネ・村長の家

オリガ
「私が村長のオリガです。その赤い髪…そして魔法の杖…ルザクが言っていたのは、あなたの事のようですね。
炎の山には村の守護神・トリエ様のお墓がございます。しかし炎の山へと続く道には、何者かによって岩が置かれているのです。おそらく闇の一族が、時間稼ぎのためにやった事でしょう。
錬金術師のバンジョーなら、岩を吹き飛ばすポーションを作れるはずです。まずは、バンジョーにお会いして下さい。私の許可があったと言えば、調合をしてくれるでしょう」

月の村セレネ

バンジョーは、街の北側で薬を調合していた。
バンジョー
「…ふふふ。いらっしゃい。私は錬金術師のバンジョー。もっとも、本物の金を作り出すだけの域には、まだ達していないけどね。
…何？　岩を吹き飛ばせるようなポーションが欲しいって？　ブラックポーションなら、それも可能だろうがね…困ったな。
ポーションは、二つの材料の組み合わせによって、種類が変わるんだ。で、ブラックポーションを作るには、必ずキビエの粉が必要なんだよ。
もう一つの材料は、何だっていいんだけどね。その粉を、ロムン帝国の奴らが全部持って行っちまったんだ。確か、爆薬の材料に使う、とか言ってたな。だから、奴らから奪い返しでもしない限り、どこを探したって無いだろうな…」
アドルは風のフルートでカーナと連絡を取ることにした。
ルースの手紙
『アドルさんへ。
砦の警備が、最近手薄になって来ているわ。今なら、砦内にも忍び込めそうよ。ロムンの装備をすれば、見張りの目もごまかせるかも知れないわ。
あなたも持っているはずよ。デュレンさんと一緒に、手に入れたでしょ…。
カーナより』

国境の砦

アドルは火の村アリエダにワープで戻り、セルセタの峠に出る。そして、かつて国境の砦から逃げるときに手に入れたロムン兵の装備一式……プジオ、チェインメイル、パルマを身につける。
兵士
「それは確かに我が軍の装備。
入って良いぞ！」
砦にうまく潜入したアドルは、情報を集めながら東側の館へと進む。
兵士
「おい、お前。鍵番のダネルを知らないか？
あいつがいないから、倉庫に入れないんだよ。
砦のどこかにいるはずなんだが…」
兵士
「あれ？　お前、どこかで会ったな…。まあ、同じ部隊なのだから当たり前か…」
館の２階の通路の途中で、アドルは兵士に声をかけられる。
兵士
「見かけない顔だな。新入りか？　この前のエステリア遠征では、大変な目にあったよ。
あの剣士め。今度会ったら、ただでは済まさんぞ！
お前も、もし赤毛の剣士を見かけたら、すぐに報告しろよ。
背丈は お前くらいで、
髪の色は…これもお前くらいだ。
顔つきも… お前に似ている。
……
お、お前だなっ!!」
と、兵士はあわてて走り去る。
兵士
「大変だーっ！　侵入者がいるぞーっ!!」
砦内に警報が鳴り響く。アドルは、東館を出て、西館へ。その２階にあるレオの部屋に近づくと、中から声が聞こえてくる。
兵士
「レオ隊長！　侵入者はいまだ捕まりません」
レオ
「レオ様と呼ばんか！
侵入者など放っておけ。それよりも、黄金の都のありかは判明したのか？」
兵士
「いえ、それがまだ…なにしろ、魔物も多く、未開の地でもあり…」
レオ
「黙れ!!　そんなセリフは聞き飽きたわ！」
レオはいらいらし、部屋をうろつく。
レオ
「ええーい、いつになったらわしの野望がかなうのだ？　くそっ!!」
と、椅子を蹴飛ばす。
レオ
「はあ、はあ…暴れたら疲れたわい。
おい、お前！　皇帝からいただいた、わしの剣と防具を磨いておけよ。今日はもう寝る！」
ベッドに入ってしまうレオ。
兵士
「た、隊長！ そんな場合ではありません！
実は、その侵入者というのは、どうやら…」
レオ
「んがががが…」
アドルは、レオたちを放っておき、最上階へと進む。すると、そこには１人の兵士が。アドルが近づくとビックリして逃げ出していくが、やがて行き止まりへと追い詰められてしまう。
ダネル
「ひー！　ど、どうか、命だけはお助け下さい。
…え？　倉庫の鍵？　それならここにあります！
お渡ししますから、許して下さい！」
と、倉庫の鍵をアドルに渡す。その鍵で１階の倉庫を開け、アドルはキビエの粉を手に入れる。目的を達成したアドルは、ワープの魔法でセレネに戻る。

月の村セレネ

さっそくバンジョーに会いに行く。
バンジョー
「ふふふ…いらっしゃい。私は錬金術師のバンジョー。神界の五元素さえあれば、古代より伝わる秘薬を調合して差し上げますぜ。作るかい？」
「はい」と答えるアドル。アドルはキビエの粉と、途中の村の道具屋で買った五元素の中から適当に、バドゥの灰を選ぶ。
バンジョー
「キビエの粉とバトゥの灰を調合するんだな。それだと、ブラックポーションができるけど、いいかい？」
もちろん、「はい」と答えるアドル。
バンジョー
「ちょっと待ってよ…」
と、薬を調合し始めるバンジョー。
バンジョー
「できたよ。ほれっ！」
アドルはブラックポーションを手に入れた。炎の山へ向かう前に、村人から情報を集めると……。
男
「錬金術のバンジョーさんは、ヴェヌスの村の出身なのよ。その村は、二年前の異変で全滅したらしいけど…」
男
「ルザクさんは、未来の事を夢に見るらしいんだ。でも、何か予言するたびに、やつれて行く感じがするな…」
男
「調合によって作り出されるポーションは、いまだに未完成なのです。同じポーションでも、その時によって効果は違う…」
ルザク
「この村に、危機が迫っています。私には、燃え上がる家々が見える…しかし、それは樹海に迫る災厄に比べれば、小さな事…そして、私の命が尽きようとしている事も、大きな流れの中では…。
…これは失礼しました。今の話は忘れて下さい。さあ、乗り越えるのです。五忠臣・トリエ様の試練を。恐らく、五忠臣の試練の中で、最も厳しいものとなるでしょう。しかし、それを乗り越えねば、闇の力を封じる事などできません…。
何を目にしても、決してひるんではいけません。己れのみを、信じるのです…」

炎の山北部

ブラックポーションを手に入れたアドルは、セレネの東の道をふさぐ岩へと急ぐ。
ナレーション
「ブラックポーションを使いますか？」
「はい」を選ぶと、大きな爆発とともに岩が吹き飛ぶが、その爆風で自分も大メージを受けてしまう。そこに、１人の老人が声をかけてくる。
老婆
「お若いの、待ちなされ！
そして、アドルに近づいてくる。
老婆
「こりゃ、いかん！　あんたの顔には、死相が

浮かんでおるよ。このお守りを持って行くのじゃ。きっと身を守ってくれるじゃろう…」
と、アドルはタリスマンを渡される。

老婆

「困った時に、いつでも使ってみると良い…ひっひっひっ…」

さっそく装備してみると、なぜか魔力が減っていく……。あわててタリスマンを外し、アドルは炎の山を登るのだった。

聖地ネルガル北部・トリエの墓〜精神世界

スラノの墓があった聖地ネルガルの北部に入ったアドル。ここも灼熱の溶岩が道をふさいでいるが、フリーズの魔法で溶岩を凍らせることで奥へと進んでいく。

やがて、ピラミッド上の建物のトリエの墓を発見する。アドルが内部の石碑の前に立つと、奇妙な世界にワープしていた。

ワープした先は、だまし絵のような構造になっている精神世界。場所によっては上下の移動がさかさまになるような、不思議なトラップも存在する。途中、マジックリングを見つけて奥へ進むと、ローブに身を包む魔法使いのようなザ・ロード・オブ・ルナが出現。武器による攻撃は効かず、なんとか魔法で撃退する。

そして、現実世界に戻ったアドルの前に、トリエの幻影が現れる。

トリエ

「私はトリエ。我らの意思はレファンス様の意思。我らの力は、レファンス様の力。

月の光は漆黒の闇夜も照らし出す。目に見えるものだけが、真実ではありません。心の目を開くのです。

正しき者のみが持つ、心の目を…」

アドルは、隠されたものを見抜くシーカーの魔法を手に入れる。

月の村セレネ

村に戻ると、そこは瓦礫と化していた。バンジョーのいた場所には、タリスマンをくれた老婆が立っている。

老婆

「おお、剣士どの。見ての通り、大変な事になってしまったんじゃ。ふと気が付くと、いつの間にか村人たちの姿が消えておってな。その直後に闇の一族が現れて、見る間にこの有り様じゃ…。

村人たちはおそらく、この村のどこかに隠れておるのじゃろう。月の仮面があれば、隠された入り口が 見えるらしいが…

おっ？　おおっ！　そなたが持っておるのは、まさしく月の仮面！　ど、どれどれ、わしに見せてくれんか…」

ナレーション

「ー老婆は、アドルから月の仮面をひったくったー」

老婆

「ほほう。これが月の仮面か…いやあ、立派なものじゃ。…ふっ、ふふっ、ふふふふ」

老婆の様子を怪しく思ったアドルは、一歩後ろに下がる。とたんに、老婆はグルーダへとその姿を変える。

グルーダ

「まさか、こんな幼稚な手にひっかかるとはな！　俺だよ、グルーダだよ！

ここでお前を殺しても良いが、それは儀式のあとの楽しみにとっておくとしよう。この仮面さえあれば、我が一族の野望はかなったも同然だ。礼を言うぞ、アドル！

ふはははは!!」

と、その姿を消す。月の仮面を失ったアドルだが、これと同じ効果を持つシーカーの魔法を使い、隠し通路を見つける。

そこに入ると村人たちがいた。

オリガ

「アドルさん、無事でしたか。村長のオリガです。あのルザクが、息を引き取る寸前に、村が襲われることを予言したのです。

我々がこの地下室に隠れた直後に、闇の一族が…。

ここは、レファンス様のお墓をお守りするために作られたもの…ここなら、我々は安全です。この奥に、レファンス様のお墓がございます。五忠臣の試練を全て克服したあなたなら、レファンス様も受け入れて下さるでしょう。しかし、その先に何が待っているのか、私には想像もつきません。さあ、奥の部屋に進むのです」

オリガは、アドルが3人の賢者から託された3つの宝珠を持ち、五忠臣の試練を乗り越えたことを知り、レファンス廟への入口を開ける。奥の部屋に置かれた金色の女神像に触れたアドルは、一瞬でレファンス廟へとワープする。

レファンス廟

レファンス廟に着いたアドルは、女神像に囲まれた男性の石像に近づく。すると、その像から、レファンスの霊体が現れる。

レファンス

「アドル・クリスティンよ、よくぞここまでたどり着いた。

我こそは、セルセタの守護者にして大いなる力の監視者レファンス。

今お前が立っているのは、樹海の遥か地下深く、古代セルセタ王朝の都エルドランの内部。太陽の仮面はこの都に封じてある。邪悪なる者たちが、その本当の恐ろしさを知らずに封印を解こうとしている。

思い描くがいい。有翼人の王国エルディーンが大海に沈み、この地が樹海に覆われる原因となったその力。有翼人が月の仮面を用いて太陽の仮面に語りかけた時、力は呼び覚まされる。今のエルディールがその力を手にしたなら、地上の全ては焦土と化すに違いない。

この杖を受け取るがよい。光のオーラが、全ての攻撃を跳ね返すだろう」

こうしてアドルは、すべてのダメージを無効化する代わりに急速に魔力を消耗するシールドの魔法を授かった。

レファンス

「6つの魔法はここに揃った。だが、今のお前の力では闇に打ち勝つことは難しい。

お前の持つ魔法の力に、我が正義の意思を授けよう！

アドルよ、湖畔の遺跡に急げ！　何としても、太陽の仮面復活を阻止するのだ！」

アドルに力を授けたレファンスは姿を消す。すると、右下の女神像が輝きだす。アドルがそれに触れると、一瞬で身体が樹海に運ばれた。

セルセタの樹海北部

ワープして、セルセタの樹海北部についたアドル。しばらく歩いていると、デュレンの姿を目撃する。

デュレン

「久しぶりだな、アドル！

オレだよ、デュレンだよ！　あれからずっとヤツらの動きを探ってたんだが、どうやらこの先の湖畔の遺跡で、何かを始める気らしいぜ。魔物たちもどんどんあそこに集まってきてるしな。

それと、さっきあの有翼人が人間の女をかかえて遺跡に向かって飛んでいくのを見たんだ。遠くてよく見えなかったが、あれはリーザだったような…。とにかく気をつけてくれ！」

その後、湖畔の遺跡に入ろうとすると、樹海南部で出会ったロビンが入口をふさいでいる。アルターでルーに変身して話しかける。

ロビン

「腹減ったなあ。でも、ここを離れる訳には行かないし…。

あっ、お前は！　俺を憶えているかい？　ロビンだよ。二人の再会を記念して、変わらぬ友情を確かめ合おうじゃねえか！　なっ？」

「はい」と答えるアドル。

ロビン

「ここに来る途中に、一本だけ根っこが異常に発達している変な木があるんだ。そこにユグの芽って言う、俺の大好物が生えてるはずだから、取って来てくれよ。じゃ、頼んだぜ！」

樹海に戻ると、樹の根っこの近くにユグの芽が落ちているのを見つける。アドルはそれを拾い、ロビンのもとへ戻る。

ロビン

「おっ、ありがとよ！　やっぱりお前はいい奴だな。さあ、今度は俺の番だ。

…うくっ…ぐすっ！　ちきしょう。なんでお前はそんなに優しいんだ？

…よし、決めた！　仁義を通さなきゃあ。このロビン様の名が立たねえ。今日から俺は、あんたの兄弟だぜ！」

そう言い、ロビンが仲間に加わるのだが、アドルが湖畔の遺跡に入ろうとすると必死で止めてくるので入れない……。

ロビン

「待てよ、兄弟！　遺跡の中に入ろうってのか？　やめときな！

中にはお偉いさんが勢ぞろいしてるんだ。お前を見殺しにはしたくないよ…」

アドルが変身を解くと、ロビンがついてこなくなり、湖畔の遺跡に入ることができた。

湖畔の遺跡

遺跡の台座には、エルディール、グルーダ、バミー、そしてリーザの姿が。アドルが台座に上がると……。

エルディール

「誰だ!?」

リーザ

「アドルさん！」

全員がいっせいにアドルの方を向く。

エルディール

「お前か。まだ生きていたとは驚いたよ。

…ほほう、どうやらレファンスの加護を得たようだな。だが、我らが恐れていたあの力までは手にしていないと見える。どちらにしろ、もう遅いのだ。

時は満ちた。もはや、誰にも止める事はできん。始めるぞ！」

アドルが儀式の場に近づこうとすると……。

バミー

「ジャマはさせないよ！　ついに私らの野望が叶う時が来たんだ。ついにね…。

その前に、このバミー様と決着をつけようじゃないか。かかっておいで、坊や！」

バミーがアドルの前に立ちはだかる。

バミー

「あーはっはっはっはっはっ！」

全身に鎧をまとい、高笑いをしながら襲ってくるバミー。敵の魔法をよけつつ、魔法で応戦するアドル。やがてバミーは倒れ、クレリアアーマーが残された。

すでにエルディールの儀式は始まろうとしていた。エルディールは、ゆっくりと太陽の仮面をかぶる……。

エルディール

「地の底深く封じ込められし太陽の仮面よ、今こそ我が呼びかけに応え、その姿を現すのだ！」

雷とともに地面が割れ、山は噴火し、樹海の木々が燃え上がっていく。地上から炎が上がったかと思うと、湖の遺跡を中心に地面が隆起し始める。隆起した地面が光を放ち、地表を覆っていた岩盤が飛び散り、地中から巨大な古代都市が出現する。

エルディール

「ハァ、ハァ…。待っていたぞ、この時を。

我が願いがついに現実の物となったのだ」

リーザ

「エルディール様！」

エルディール

「復活した太陽の仮面とこの素晴らしい都のために、今ここに生贄を捧げようぞ。

フフフ…。リーザ、協力してくれ。お前の血が必要なのだ」

リーザに近づくエルディール。しかし次の瞬間、グルーダの刃がエルディールを貫く。

リーザ

「きゃ――――！」

エルディール

「グ、グルーダ…。き、貴様…！」

グルーダ

「ご苦労だったな、エルディール！　お前を殺るのは、力を使い果たした今しかないからな。

なぜ今まで、黙ってお前に従ってきたのか、考えた事はなかったのか？

我ら、闇の一族の目的はただ一つ。

太陽の仮面の力を利用し、我が一族の王アレム様を復活させる事なのだ。そうとも知らずに、我らに力を与えてくれたお前には、心から感謝しているよ。フハハハ…！

アドル！　お前が持っていた剣の切れ味は抜群だったよ。フフフ…。そこで指をくわえて見ているがよい。

この地上が、アレム様の前に焼き尽くされるのをな！」

グルーダは、アドルの目の前から消える。

エルディール

「リーザ…、今さら言えた義理ではないが、…許してくれ。私が、ま、間違って…」

リーザ

「エルディール様、死なないで！

エルディール様!!」

倒れそうなエルディールに寄り添うリーザ。そこに五忠臣が現れる。

ユニークメッセージ❶ from『Ⅳ(PCE)』

ミネアの街

ゲーム開始時、少女に話しかけると……。

少女

「きゃっ！　アドルさんに話しかけられちゃった…」

以降、街から出るか建物に入るまで、その少女がアドルについてくる。

プロマロックの街

街の中央にいる曲芸師に話しかけると、ヘビを出したり、首をロケットのように飛ばしたり、さまざまなアクションを披露してくれる。

国境の砦

牢屋でのデュレンとの会話中、「いいえ」を選ぶとゴールドラッシュの情報が聞ける。

デュレン

「ゴールドラッシュの話は知っているだろ？　二年前までは、セルセタの金鉱を目当て世界中から人が押し寄せたらしいぜ。ところが、だ…。セルセタには、金鉱なんて目じゃねえ、黄金の都が隠されているって噂なんだ」

嘆きの谷

ルーの姿で橋を渡ろうとすると……。

ガディス

「あの剣士が渡れぬように、この橋を落としておくか。ん？　橋の上にまだ魔物がいるな。まぁいいわ。一緒に落ちてしまえ！」

嘆きの谷

リーザとの初対面がルーだった場合。

リーザ

「大丈夫？　まぁ、ケガをしているわ。ちょっとうごかないで。突然落ちて来たから、ビックリしたわ。フフフ、かわいい魔物さんね。さ、これで大丈夫よ。気をつけてお家へお帰り。じゃあね！」

ありし日の丘での会話パターン

嘆きの谷でルーの姿で出会い、アドルの姿で再会した場合。

リーザ

「こんにちは。見かけない方ですね？　私はリーザ。この先のラパロの村に住んでいます。なんだか疲れている様子ですね。ここでしばらく休んでいくといいですよ。

この丘は、私のお気に入りの場所なんです。ほら、ここから見える樹海は、とっても綺麗でしょ？　子供の頃から、悲しい時にはいつもここに来て、景色を眺める事にしているんです。こうしていると、心が少しずつ安らいでくる。あの方の事も、少しの間だけ忘れられる…。あ、ごめんなさい。こんなお話しちゃって。あまり無理をなさらない方がいいですよ。それでは、お気をつけて」

嘆きの谷でルーの姿で出会い、ルーの姿で再会した場合。

リーザ

「あら？　さっきの魔物さんね？　私はリーザ。この先のラパロの村に住んでいるのよ。　まだ傷が痛むでしょう？　しばらくここでお話しましょう。

この丘は、私のお気に入りの場所なの。ほら、ここから見える樹海は、とっても綺麗でしょ？　子供の頃から、悲しい時にはいつもここに来て、景色を眺める事にしているの。こうしていると、心が少しずつ安らいでくるわ。あの方の事も、少しの間だけ忘れられる…。あ、ごめんなさいね。こんなお話しちゃって。さ、もう行かなきゃ。元気でね！」

嘆きの谷でアドルの姿で出会い、ルーの姿で再会した場合。

リーザ

「あら？　かわいい魔物さんね。私はリーザ。この先のラパロの村に住んでいるのよ。ここに座って。ちょうど話し相手が欲しかったの。

この丘は、私のお気に入りの場所なの。ほら、ここから見える樹海は、とっても綺麗でしょ？　子供の頃から、悲しい時にはいつもここに来て、景色を眺める事にしているの。こうしていると、心が少しずつ安らいでくるわ。あの方の事も、少しの間だけ忘れられる…。あ、ごめんなさいね。こんなお話しちゃって。さ、もう行かなきゃ。元気でね！」

ミネアの街・オーマンの酒場

リリア救出後の会話。

片目の男

「兄ちゃん！　俺の悩みを聞いてくれ！」

ここで「はい」と答えると……。

片目の男

「この前、大枚はたいてうちの女房にダイヤの指輪を買ってやったんだよ。ところが、ふと気付くと見当たらねえじゃねえか。問いただしたら、ピムの野郎に売っちまった、と抜かしやがった！　女ってのは、どうしてああ薄情なんだろうなぁ。まぁ、ピムもいなくなった事だし、俺も気にしてねえけどな…」

プロマロックの街

リリア救出後の会話。

クープの妻

「あら、アドルさん！　商売は順調です。それと…私たちに、赤ちゃんができたんですよ！　もし男の子だったら、「アドル」って名前にしようかしら…」

古代遺跡出現後の会話。噴水脇にいる女性3人組に話しかけると……。

真ん中の緑の髪の女

「もう我慢できないわ！　この、おしゃべり女っ！　きいいいっ！」

左側の女

「私のどこがお喋りなのよっ？　…分かったわ。知的な会話について来れないから、ねたんでいるのねっ！　だったら言わせてもらうけど、あなたには以前から…」

右側の女

「あらま。何てことをおっしゃるの、奥さん！　きいいっ！　大体ねえ、あなたの顔が昔から…」

酒場の前の寝ている男に話しかけると……。

男

「んがが……がが…が……ががが……くくっ。実はずーっと寝たフリしてたんだよ、俺」

ミーユ
「ついに、我々が700年もの間、守り続けてきた封印が解かれてしまった…」
スラノ
「その有翼人を責めてみても、もはや何の解決にもならない。
　残る道はただ１つ、復活しつつあるアレムとともに、太陽の仮面をこの地上から永遠に葬り去ることだ」
ラディー
「しかしそのためには、第７の魔法を手にせねばならない。
　太陽の仮面に対抗しうる、唯一の魔法エルドラン。それはかつて、太陽の仮面自身が作り出した究極の魔法…」
タリム
「アドルよ、古代都市に向かうのだ。
　そして、この災いに終止符を打って欲しい」
トリエ
「エルディール、行きましょう。仲間たちの待っている、安らぎの世界へ。
　もうあなたは、孤独ではありません…」
五忠臣がエルディールを連れて消える。
リーザ
「あの方は、ずっと一人ぼっちでした。結局私は、あの方の心の中には入れなかったんです。最後まで…。
　アドルさん、ラパロの村に帰りましょう。私を連れて行ってください」

大地の村ラパロ

　ワープでラパロまで帰ったアドル。村に着くと、リーザが話しかけてくる。
リーザ
「アドルさん、あの都に向かうのですね…。
　私の事は、どうかお気になさらないで下さい。簡単にはできないと、思いますが、少し、気持ちを整理してみます…。
　どうか、ご無事で…それでは…」
　リーザは家に帰っていく。
　村を回ると、水の村リブラの人々がこの村に来ている。どうやら、ラディーが村人全員を安全なこの村にワープさせたようだ。
ウォルド
「おお、アドルさん。リブラの村長、ウォルドです。突然、リブラの村が光に包まれてな。気が付いたら、このラパロに立っておった。その直後に、あの都が浮上して来たんじゃ。おそらく、ラディー様が助けて下さったんじゃろう」
メルキア
「アドルさん。無事でしたか！　幸い、この村は難を逃れました。
　そうですか。エルディール様は…これで有翼人の血は、完全に絶えてしまったようですな…。
　冷たい事を言うようですが、あの方の死を嘆いている場合ではありません。この災いの全ての源は、浮上したあの古代都市にあるはずです。
　若い者の話だと、高原の参道に、あの都に入れそうな場所があるのです。そして、そこから凶暴な魔物たちが続々と現れているらしいのです。アドルさん。我々に残された希望は、あなただけなのです」
シュルツ
「リーザの命を救っていただき、感謝の言葉もありません。あの方が、そこまで自分を失っていたとは思いませんでした。あの方の弱さが、自身の悲劇を招き、古代の脅威を復活させてしまった…。
　人間的な弱みが、この私にも分かるだけに、同情せずにいられません。そこにつけ込んだ闇の一族こそが、許させざる存在なのです。
　アドルさん。闇の一族の野望を、打ち砕いて下さい！　そして、彼らが望んでいると言う古代の力を、消し去って下さい…」
　最後の戦いを前に、アドルは世界各地で情報を集め始める。

火の村アリエダ

　ここには、月の村セレネの人々が避難しており、バンジョーの店などもここで開かれている。
マカール
「おお、アドルさん！　大変な事になりましたね…。月の村から避難してきた人々は、皆無事です。しかし、この村なら安全だという保証など、どこにもありません…」
オリガ
「アドルさん。私です。月の村の長、オリガです。トリエ様のお導きがなかったら、私たちは村ごと押し流されていたでしょう。私たちに、安息の日は来るのでしょうか…」
フレア
「おお、アドル君、無事だったかね!!　大変な事になってしまったね。あの都から、強い魔物が次々と現れているという話だ。
　あそこに入るのなら、エリクサーを持って行った方が良いだろう。とにかく、気を付けてくれたまえ！」
アラマンタ
「いらっしゃいませ。ここはアラマンタの道具屋です。この家を借りて、商売を再開したんです。世にも珍しい魔法アイテムはいかがですか？」

大樹の村ユペル

　この村は被害が少なく、前と変わりない姿を見せている。
ガルシア
「アドルさん。これから先は、何が起こるのか想像もできません。広大なセルセタを、瞬時にしてこれ程までにしてしまう力…果たして、その力を封じることは可能なのか…。
　全ては、あなたにかかっているのです…」
女性
「アレム…彼の怨念が、全ての災いの源なのです。あなたに託された使命は、あまりにも重い。覚悟が必要です…」

プロマロックの街

クープの妻
「どんな事が起きても、お店とお腹の子供だけは守ろうって主人と誓い合ったんです！
　アドルさん。あなたもどうかご無事で…」

ミネアの街

サラ
「つ、ついに…恐れていた力が、この地上に現れたようですね…。
　このままでは、世界は永遠の闇に閉ざされてしまうでしょう。あなたの力に頼るしか、残された道はありません…」

ゼピック村

ルタ=ジェンマ
「何だか、胸騒ぎがするんです。私に流れる神官の血が、何かを感じているのでしょうか？　悪いことが起こらなければ良いんですが…ふぁあ…」
ジェバ
「おお、アドルさん。久しぶりじゃな。元気でやっておるか？　サラの話だと、お前さんは異国の地で頑張っておるそうじゃな。戦いに疲れたら、このエステリアで気持ちを休めていくが良い。わしらは、お前さんを応援しておるぞ…」
村長
「我々はもう大丈夫だよ。君に約束するとしよう。皆の力で、このエステリアをもっと住みやすい土地にして見せるとね…」

大地の村ラパロ～高原の参道

　アドルは、古代遺跡を目指して冒険を再開する。ラパロから、かつてリーザと出会った丘へと続く道の途中、崖が崩れて新たな道ができていた。その細道を進むと、古代遺跡が見えてくる。すると突然、声が響く。
ドギ
「アドルー！　無事だったか。よくわかんねぇけど、これも闇の一族の仕業なんだろう？　魔物たちもますます増えてくるし、もう黙ってみちゃいられねぇよ。
　俺も一緒に戦うぜ。さぁ、行こう！」
ナレーション
「－ドギが仲間になった－」

青銅の街区

　いよいよ古代遺跡の中に入ったアドルたち。
ドギ
「ここが古代の都か…気合を入れて行こうぜ、アドル！」
　入口からまっすぐ進むと、扉の閉まった門がある。
ドギ
「どうやら、奥に進むにはこの門から入るしかなさそうだな？　でも、どうしたら開くんだろうな？
　え～い、面倒くさい！　こんな門ぐらい、このドギ様がぶち破ってやる！
　そりゃ～～!!」
　と、助走をつけて門に体当たりしようとする。ところが、突然、門が爆発して砕け散る。
ドギ
「うわ～！　あ、危ねぇじゃねぇか。
誰だ、こんなマネしやがったのは!?」
　背後から、レオ率いるロムン帝国の大群が現れる。どうやら、大砲で門を打ち抜いたようだ。
レオ
「へへへ…、こりゃ悪かった。我々をだし抜いて、この都に入ったりするからだ。古代の財宝は、全てこのレオ様が…あ、いや、ロムン帝国が押収する。
　お前たち、死にたくなければ、そこを動くなよ！　兵士たちよ、突撃だ！」
　レオはアドルたちを突き飛ばし、我先にと門の中へと入っていく。
レオ
「ジャマだ、どけ!!」
　最後の一兵まで門の中に入っていくロムン兵。
ドギ

「くそっ、ロムン兵め！　まだ財宝なんかを捜すつもりなのか…とにかく、俺たちも急ごうぜ！」

白銀の要塞

青銅の街区から白銀の要塞に入ったアドルとドギは、迷路のように入り組んだ内部を抜け、大広間に出る。しかし、そこには既にレオたちロムン兵の姿が。

レオ
「こんな扉など、我々の前には意味がないわ！　ロムン帝国に、不可能という文字はないのだ！　撃てーっ!!」
と、兵士たちに大砲を発射させるレオ。扉が見事に吹き飛ぶ。

レオ
「うわーっはははははは！　古代文明など、恐るるに足らぬわ！　…ん？」
扉の左右にあった石像が突然動いたかと思うと、大砲へと強力な光線を発射。大砲付近の兵もろとも消滅させる。大砲の消滅したあとを見て、驚愕するレオ。だが…。

レオ
「な、なんと…ええーい、ひるむなっ！　全軍、突入だーっ!!」
と、残った兵たちを率いて突入していく。アドルたちがあとを追うと、次の部屋にもレオたちがいた。

レオ
「突撃ーっ!!」
3人の兵士が床の上に立つ。が、床から強烈な炎が噴き出て、一瞬で燃え尽きる。

レオ
「くそっ…つ、次だっ！　突撃ーっ!!」
新たに3人が進み出るが、やはり途中でトラップにひっかかる。

レオ
「あいつらもか…間抜けな奴らめ！　何も考えるな！　とにかく進め！　財宝が欲しいだろう？　ならば、何としてもここを通り抜けるのだ！　突撃ーっ!!」
次の3人も失敗。

レオ
「まだだっ！　あきらめるな！　逃げ出すんじゃないぞ！　逃げ出す奴は、俺が殺してやるからな！　行けーっ!!」
次の3人も、出口付近で炎に包まれる……。

レオ
「何ということだ…残ったのは、お前らだけか。くそう…だが、今さら退却などできん。今度はわしも行くぞ！　うおおおおおっ!!」
と、残った4人の兵士とレオが特攻していった。アドルとドギも、そのトラップを抜けて次の部屋へと進む。その部屋の中心部には、ポツンと1つの宝箱が。その宝箱を、レオたちが囲んでいる。

レオ
「どうだ？　開きそうか？」

兵士
「も、もう少しです…」
宝箱は開くが、兵たちの周囲に黒い影が。

兵士
「うわっ！　何か現れたぞ！」
驚く兵士。黒い影に、レオと3人のロムン兵、そしてアドルが飲み込まれてしまう。

ドギ
「アドルーっ!!」

白銀の要塞地下

床の黒い影に引きずり込まれ、地下へ落とされたアドル。周囲にはロムン兵たちが倒れているが、レオはすぐに起き上がり、どこかへ行ってしまう。アドルは、さっきの部屋を目指して単身で進み始める。

白銀の要塞

先ほどの宝箱の部屋に戻ったアドル。床にひしめく黒い影をよけ、なんとか出口にたどり着く。そこにはドギが待っていた。

ドギ
「おお、無事だったか？　心配したぜ。あのレオも、ものすごい勢いでここを走り抜けて行った所だ。捕まえてやろうと思ったが、この場所じゃ、うかつには動けねえからな。さあ、俺たちも急ごうぜ。闇の一族を見つけ出すんだ！」
ドギと合流して次の部屋へ進むと、台座の上

ユニークメッセージ❷ from『Ⅳ(PCE)』

ルーに変身した際の会話

プロマロックの街の、魔物に子どもを殺された老婆との会話。

老婆
「おお！　久しぶりに人間に会ったわい。欲望に支配された者の目は、一つ所しか見えぬのじゃ。どんな時にも、自分を見失うでないぞ…」
リブラでのティムとの会話。

ティム
「あっ、お前はあの時の！　また会いに来たんだな。よしっ！　お前を、僕の子分にしてやる。ついて来いっ！」
セレネのルザクとの会話。

ルザク
「その様な悪ふざけよりも、あなたにはなすべき事が残されているはずです。剣士どの。どうか、ご自分の使命をお忘れなく…」
湖畔の遺跡でのエルディールとの会話。

エルディール
「誰だ!?　この私の目をごまかせるとでも思っているのか！」
と、アルターの魔法が解かれる。

ゲーム未使用音声

ゲームクリア後に出現する「開発室」モードで聞ける。

●未使用音声1

グルーダ
「ハハハ！　お遊びはこれぐらいにしておこうか、アドル！　ついに5つの魔法を集め終わったようだな。だが、悪あがきもそこまでだ！　ここでお前は、死ぬのだからな！」

バミー
「お前を倒せば、月の仮面が手に入る。レファンスとやらが目覚めることもない。お前だけが邪魔なんだよ。お前だけがね！　覚悟しな！　私たちはガディスのような訳にはいかないよ！」

レムノス
「とうとう見つけたぞ、闇の一族！」

バミー
「誰だい、お前は？　邪魔すんじゃないよ！」

レムノス
「忘れたとは言わせないぞ！　俺は貴様たちの術で魔物に変えられた、レムノスだ！　大事な仲間たちを、生まれ育ったこのセルセタを、貴様たちの好きにさせるか！　タァ――!!」

グルーダ
「フフフ…、わざわざ追ってきても、我々に触れることもできないとはな。力の加護を得ていない人間の、なんと非力なことよ」

バミー
「なんならもう一度、魔物に変えてやってもいいんだよ？　アーッハッハハ!!」

グルーダ
「ま、こんなヤツは放っておこう。バミー、始めろ！」

バミー
「ハハハ！　アドル！　私たちの手にかかれば、こんな村の1つや2つはいつでも灰にできるんだよ！　この村もろとも、焼け死ぬがいい！」

グルーダ
「く、ここまで力をつけていたとは…。仕方がない、このグルーダ様が直々に相手してやろうか」

カーナ
「アドルさん、私よ！　カーナよ！　遠くから煙が上がるのが見えたから。　一体、何が起こったの？　あっ、レムノス…！　レムノス、しっかりして！　レムノス！」

レムノス
「…カーナ」

エルディール
「グルーダ、バミー！　そのようなザコ1人にいつまで手間取っているつもりだ？」

グルーダ
「！　エルディール様！」

カーナ
「あなたが、こいつらのボスね？　いい加減にこんな事はやめて！　そこまでして何が欲しいというの？」

エルディール
「フフフ、なかなか威勢のいいお嬢さんだな。だが、貴様如きに私の崇高な理想がわかるものか！　死ねぃ！」

レムノス
「カーナ！」

カーナ
「！　レムノス！　なんて事を…！」

エルディール
「なんと愚かな男だ。自分の命を犠牲にしてまで他人を守るとは…。まぁよい。野蛮な人間の心など、理解する必要はないわ。アドルとか言ったな？　この世の名残りに私の姿をよく見ておくが良い。我こそがこの地上の全ての上に君臨する支配者なのだ！　日ごとに増大している我が力、思い知るがいい！　覚悟しろ！　ハハハ…！」

●未使用音声2

ドギ
「アドル、そろそろ俺の故郷レドモントの町に着くぜ。ん、なんだ？　…や、山猫!?」

に宝箱が。レオがそれを見ている。
レオ
「おお、これか！　これが古代より伝わりし、財宝なのか!?
　な、なんと!?　何も入っていないではないか。ん？　な、なんだ!?」
石像の眼が光ると、レオが立っていた台座の四方にある柱に電流が走る。それが、レオに放射され……。
レオ
「うあ〜〜!!」
レオは大きく飛ばされ、壁に体を激しく打ち付ける。そして、倒れたまま動かない。
レオ
「ハァ、ハァ…財宝など、…どこにもないではないか…。オレは…、何のために、ハァ…。欲望ばかりを、…追求していた、…。
　これが、報いか…」
そう言うと、レオはこときれる。それと呼応するかのように、部屋の奥にある石像の口が開き、奥へ進めるように。奥の部屋に行くと、そこは行き止まりだった。
ドギ
「くそ、行き止まりか。アドル、ここはオレにまかせろ。さっきはロムン帝国のやつらにジャマされたが、今度こそぶち破ってやるぜ。
　とりゃぁ〜〜〜！」
と、体当たりとともに、壁が壊れる。
ドギ
「ハハハ！　このドギ様を足止めしようったって、そうはいかねぇぜ。さぁ、アドル。先を急ごうぜ！」
アドルが壊れた壁から先に進もうとすると、上空から瓦礫が落ちてくる。
ドギ
「あ、危ねぇー!!」
アドルを突き飛ばすドギだが、その頭上に瓦礫にぶつかる。
ドギ
「くっ、オレとしたことが…、ドジ踏んじまったぜ。へへ、なぁに心配はいらねぇよ。
　これしきのケガ…、うおっ！
　あ〜、くっそ〜。これ以上は一緒に戦えねぇよ。
　アドル、すまねぇがカーナの伝書鳩を呼んでくれねぇか？　助けを呼ぶ手紙を書くぜ」
風のフルートを吹き、ルースを呼ぶアドル。
ドギ
「お、来たな。よしよし、いい子だ。この手紙、しっかりカーナに届けてくれよ」
ルースが飛び去る。
ドギ
「あとは大丈夫だ。先に行ってくれ！」
アドルはドギを残し、遺跡の中心部を目指す。

黄金の神殿

ついに、遺跡の中心部にやってきたアドル。目の前に巨大な扉があるが、そこは開かない。左右に入口があるので、そこから内部へ入ってみる。
しばらく進むと、途中の分かれ道から黄金の神殿内部に入ることができる。神殿内を進むと、石像の置いてある広間に出る。その石像、スタチュー・オブ・サクリファイスとの戦いを制して奥に進むと、目の前に宝箱が。その中から封印の鍵を入手する。
いったん表に出て、先ほど閉まっていた巨大な扉を封印の鍵で開放する。そこは、レファンス廟に通じていた。

レファンス廟

レファンスの石像に近づくアドル。
レファンス
「アレムの鼓動が聞こえる…。太陽の仮面は、太陽の神殿の最深部に安置されている。だが、太陽の神殿に入るためには、二つの塔の結界を破らねばならない。物言う石によって守られた、強固なる結界を。
　剣士よ、この魔法だけは永遠に封じておくつもりであった。しかし、アレムが目覚めつつある今となっては、封印を解かざるを得ない。クレリアの装備を全て集め、再び我が前に立つのだ。その時こそ、お前に第７の魔法エルドランの力を与えよう！
　さぁ行け！　グルーダを探し出し、クレリアソードを取り戻すのだ！」

ザンリアの塔

レファンス廟の左側の扉を進むと、ザンリアの塔にたどり着く。この塔は、かつてガディスを倒した還らずの遺跡と同じ場所。以前は通れなかった扉も、封印の鍵を持っているので通れるようになっている。
封印の鍵で扉を開け、その先のワープするパネルを使い４階へ。その先には、宙に黒真珠が浮かぶ広間が。通路の先にあるワープパネルを踏み、中央の高台に行くと、黒真珠からストーン・オブ・セージが出現。ワープしながら移動する敵をなんとか倒し、アドルは巨大な黒真珠を破壊する。
こうして、もう１つの塔であるルネスの塔の封印を解くことができた。

ルネスの塔

レファンス廟の右側の扉を進み、ルネスの塔へ。１階はすべての道が行き止まりになっているが、シーカーの魔法を使って隠し通路を発見することができる。
４階では、仕掛け扉の先で銀の腕輪が入った宝箱を発見。この腕輪を持ち出そうとすると、不思議な感覚に襲われる。
ナレーション
「－銀の腕輪が、銀色の像に共鳴している－」
銀の腕輪を装備して石像に触れると、２階へとワープする。こうしてワープを繰り返し、５階にある大広間へと到着する。床のパネルに乗り、部屋の高台にワープしたアドルは、今度は金の腕輪が入った宝箱を見つける。
金と銀の腕輪を使い分け、アドルは塔の７階へと登る。仕掛け扉のトラップで細かく部屋が区切られた迷路のような広間を抜けたアドルは、いよいよグルーダの待つルネスの塔の最上階へとたどり着いた。
グルーダ
「やはりやってきたか！　ガディスを倒し、バミーをも退けたお前の力には敬意を表するよ。もしかすると我々は、アレム様の怨念によってここまで動かされてきたのかもしれんな。
　だが、闇の時代が訪れるのなら、それで本望だ！　さぁ、かかって来いアドル！　お前の首を、アレム様の前にさらしてくれるわ！」
いよいよ、闇の３人衆のリーダー、グルーダとの戦闘に。
グルーダ
「行くぞ！」
グルーダにも魔法は通用しない。無数のホーミング弾に苦しめられながら、アドルはついにグルーダを打ち破る。
グルーダ
「ぬあ――――！　アレム様ー！
　今こそ、我らの世界を――!!」
断末魔とともに消滅していくグルーダ。あとには、月の仮面とクレリアソードが残った。
アレムとの最終決戦を前に装備を充実させるため、アドルは世界中をくまなく探索してみることにした。

国境の砦・西館

レオが死に、主がいなくなったレオの部屋。そこには見張りが立っていたが、アドルはバンジョーに調合してもらったクリアポーションを使い、自分の体を透明にしてレオの部屋に潜入する。
その机の上には、レオが愛用していたLE O'S SWORDなど、レオシリーズの装備一式が手に入る。なんとその装備は、クレリアシリーズを超える強さを持っていた……。

氷の山

山腹にある２つの洞窟のうち、右側のすぐ行き止まりになる洞窟の少しへこんだ場所。そこをブラックポーションで破壊して進むと、中には闇の祭壇が……。
すでに使われていないようだが、かつてグルーダたちが魔物を生み出していたのはこの祭壇だったようだ。宝箱からは、神界の五元素の１つを手に入れることができた。

聖地ネルガル南部

アリエダ側から入った先の溶岩地帯で溶岩をフリーズで凍らせて進むと、宝箱の中からサムソンの靴を発見。とんでもなく重く、移動速度が激しく落ちてしまうが、ほとんどの敵を一撃で倒すほどの力を得ることができた。

レファンス廟

寄り道を終えたアドルは、クレリアの装備を持ってレファンス像に近づく。
レファンス
「待ちかねたぞ、アドル！　今こそ第７の魔法、エルドランの封印を解こう！」
レファンスの幻影が現れ、アドルに魔法をかける。すると、クレリアの装備が金色に輝く。
レファンス
「今やクレリアは、最強の魔法金属エルドランへと姿を変えた。これぞ、第７の魔法の力。その装備をして、初めて太陽の仮面を打ち砕くことができよう。
　さぁ、行くがよい！　アレムの眠る太陽の神殿へ!!」
封印が解かれ、レファンス廟の奥にある扉が開く。中に入ると、中央にパネルがある小さな部屋に。そのパネルに乗ると五忠臣が現れる。
タリム
「決戦の時が来た。最後に、我ら五忠臣の魂と引き換えに、その月の仮面に力を与えよう」
スラノ
「恐れを拭い去るのだ」
タリム
「アレムの力は想像がつかない」
ミーユ
「しかし、ためらっている余裕はありません」
ラディー

「全てはお前にかかっているのだ」

トリエ

「ここに、我らの全てを託す！」

五忠臣の力が月の仮面にそそがれ、金色に光り輝く。その直後、地響きとともに壁がスライドし、扉が出現する。

アドルは月の仮面を装備し、復活したアレムが待つ太陽の仮面が安置された場所へと進む。

太陽の神殿・漆黒の間

不気味に輝く太陽の神殿内を通り、太陽の仮面が安置されてる漆黒の間へとたどり着いたアドル。目の前のパネルに乗り、太陽の仮面のある台座へと移動。太陽の仮面が不気味に光を発すると、そこからアレムが現れる。

アレム

「う～～～、混沌の時空より、我はここに蘇った。どれほどの時月のが流れようと、我が怨念のついえることはない！

この地上を、生きとし生けるもの全てを、地獄の業火で焼き尽くしてくれるわ！」

宙を飛びながら襲ってくるアレム。月の仮面の力で対抗するアドル。だが、アレムにダメージを与えても、太陽の仮面の力で体力を回復されてしまう……。

長い戦いの末、どうにかアレムを倒すことに成功したかと思うと、今度は全身を鎧にまとった姿で復活する。

さらに激しさを増すアレムの攻撃をしのぎ、ついにアドルは勝利をつかみとる。が……。

アレム

「まさか、人間ごときにこれ程の力があるとは…！　だが、まだ終わりではない。かくなる上は我が身もろとも、貴様を地の底へ引きずり込んでくれる！

さまよえる我が一族の亡者どもよ！　我が元へ集え!!」

アドルから致命的なダメージを受けたアレムだが、グルーダたち闇の一族3人衆の力を借り、最後の抵抗を試みる。3人衆の力が宿る宝玉を破壊し、アドルはアレムを打倒するのだった。

アレム

「またしても、光の前に…屈するのか…、うあ――――!!」

太陽の仮面が壊れ、その台座が崩れていく。深い穴の中へと落ちていくアドルの耳に、聞きなれた声が響く。

レファンス

「全ては終わった。大いなる力は、本来あるべき時空の彼方へと回帰したのだ。

古の我が都は、まもなく消滅する。使命を終えた、我々の魂とともに…」

光に包まれるアドル。古代都市が音を立てて崩れ、再び地の底へ沈んでいく。

エピローグ

カーナとドギ、リーザの3人がいる。そこにアドルがやってくる。

カーナ

「あぁ、アドルさん！　無事だったのね!!」

ドギ

「あ～あ、浮かんできたばっかりだってのに、もうなくなっちまったな」

リーザ

「これで、全てが終わったのね。…いえ、違うわ。過去の呪縛から解き放たれたこれからが、私たちにとって本当の始まり…」

ドギ

「そうだとも。あんな物がいつまでも残ってたら、危なっかしくて寝てもいられねぇぜ。

これでいいんだよ、これで」

カーナ

「アドルさん、村に戻りましょ。みんな、あなたのことを心配しているはずよ」

アドルは、これまで出会った人々のもとを訪れる。

デュレン

「俺はここに残って、復興を手伝う事にするぜ。過去の話とは言え、同じ一族の出身として、

ユニークメッセージ❸ from『Ⅳ(PCE)』

ルースのメッセージ集

●レムノスの意識が戻ったあと。

『定時連絡・カーナ隊長へ。

レムノスは、順調に回復しています、隊員たちの動揺も、おさまって来ました。

皆、隊長のことを心配しています。早くアリエダにお戻り下さい。

隊員番号番 ボブより』

●上のメッセージを聞いたあと。

『アドルさんへ。

意識が戻ったレムノスから、役に立つ情報が得られるかもしれないから、一度アリエダに戻ってはどうかしら？

カーナより』

●高原の参道にて。

『アドルさんへ。

大地の村の先には、聖域と呼ばれる場所があるの。手前の参道は、侵入者があると雷が鳴って、雨が降り始めるわ。警告でもするかのように…。

セルセタに住む私たちにとっても、あそこは謎に包まれた場所なのよ…。これは推測に過ぎないけれど、あの聖域は、魔物や闇の一族と何か関係があるんじゃないかしら。もしも聖域に入るようなことがあったら、十分気を付けてね。

カーナより』

●いにしえの参道にて。

『アドルさんへ。

リブラの村の近くには、氷の山と呼ばれる山があるの。以前は、緑に覆われた平和な場所だったわ。でも二年前の異変で、一瞬にして雪と氷に閉ざされてしまったの。山の中腹にあったヴェヌスの廃村も廃墟となってしまった…。でも、今の人が住んでいたという噂もあるし、一度 訪ねてみてはどうかしら？

カーナより』

●淪落の地にて。

『アドルさんへ。

あなたに知らせたい事があるわ。嘆きの谷の吊り橋を、再び通れるように復旧させたのよ。もちろんレムノスも協力してくれたわ。

どんな困難があっても、私たちは力を合わせて乗り越えて見せる！　アドルさん。あなたも、絶対に負けないでね。

カーナより』

●還らずの遺跡クリア後。

『アドルさんへ。

フレア先生が、あなたのお友達のドギさんと一緒に、アリエダに戻ったわ。ドギさんは、警備隊への協力を申し出てくれているの。とっても心強いわ。

戻ってきたフレア先生は、万能の薬・エリクサーを売り出すって張り切っているの。あなたの戦いの役に立つはずだから、必要ならばいつでも来るといいわ。

カーナより』

●セレネの襲撃後。

『アドルさんへ。

月の村の方角から、煙が上がるのが見えたけど、大丈夫かしら？　あそこには秘密の地下室があるらしいから、皆 そこに避難していれば良いけど…。

カーナより』

●樹海でデュレンに会った後。

『アドルさんへ。

樹海の魔物たちの様子が、どうもおかしいわ。皆、湖の方向に頭を向けて、低いうなり声をあげているの。とても不気味だわ。

悪いことが起きなければ良いんだけど…。

カーナより』

●古代都市復活後。

『アドルさんへ。

大変な事にあったわね。あなたは無事だと思うけど…。

セレネの人たちは、アリエダに避難しているわ。道具屋のアマランタさんや、錬金術師のバンジョーさんも、ここで商売を始めているから、必要があったら訪ねてちょうだい。

くれぐれも気を付けてね。

カーナより』

●ドギ負傷後。

『アドルさんへ。

ドギさんは無事に救出したわ。今は安全な場所でゆっくりと休ませているから、安心してちょうだい。

ドギさんはしきりに、あなたのことを心配しているわ。あんなケガなのに、まだ動こうとしては、悲鳴を上げているの。もちろん、あなたを心配する気持ちは私たちだって同じよ。無理だけはしないでね…。

カーナより』

●アレムとの決戦直前。

『アドルさんへ。

今朝、不思議な夢を見たの。レファンス様が現れて、「もうすぐセルセタに、新しい時代が訪れるだろう」っておっしゃてたわ。

何かが起こりつつあるのね。それとも、何かが終わりつつあるのかしら。

とにかく確かな事は、選ばれたあなたにすべてが託されている、という事…。

あなたに五忠臣とレファンス様の加護がありますように…。

カーナより』

何だか責任感じちまってな。
　昔から闇の一族ってのは、人々から忌み嫌われ、どこにも安住の地がなかったんだよ。たしかに、ヤツらのやり方は間違っていた。だが、その気持ちだけはわかるような気がするんだ」

フレア

「アドルくん、このビル君が一人前になるまでは、私もここにとどまることにするよ」

ティム

「お兄ちゃん、また一緒に遊ぼうね！　あれ？　何だか気乗りしないみたいだね？　そんなことじゃあ、冒険家とは言えないよ！
　なんちゃって!!」

女性

「私を覚えていますか？　ヴェヌスの村でお会いしましたよね？
　この子を見てください。額にあった賢者の刻印が消え、元の赤ん坊に戻ったんです。これからは、普通の親子として暮らしていけます」

カーナ

「あなたには、どんなにお礼を言っても、足りないわね…。これからは、犠牲になった多くの人たちの分まで、頑張って生きていくわ」

リーザ

「いつかまた、このセルセタを訪ねてください。その時は、きっと笑顔で迎えられると思います。どうか、お元気で。
　あなたのことは、忘れません」

フェルガナ地方へと向かう船の上

ドギ

「そろそろ、陸地が見えてくるころだ。あそこにはオレの故郷、フェルガナ地方が…」

雪の降りしきるどこかの街

　子どもたちが、眼を輝かせながら、母親の読む話に熱中している。

母親

「さぁ、今日はこの辺にしておきましょう」

女の子

「もっと聞きたいよ～！」

男の子

「ねぇねぇ、次のお話は？」

母親

「また今度、読んであげますよ。まだまだ、たくさんの冒険がありますからね」

女の子

「今読んでよ～！」

母親

「ごめんなさいね、みんな。そろそろ、夕食の支度をしなければ…」

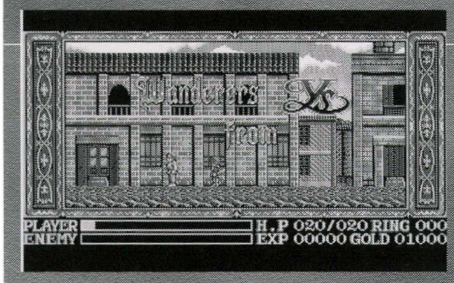
子どもたち

「え～、ヤダ～、ヤダよ～!!」

　嫌がるこどもたちをなだめ、家へと帰らせる母親。家の母親とその子供が残る。雪が降り続き、街を白く包んでいく。

　夜はさらにふけ、しばらくして、山間が明るくなってくる。雪に包まれたロダの樹が、朝日を浴び光り輝く。

…… The End



PC-88版
『イースⅢ』シナリオ集

イースでの冒険の後、アドルとドギの２人は、世界を旅して回っていた。３年の月日が経ったある日、彼らはドギの生まれ故郷であるフェルガナ地方の悪い噂を耳にする……。

プロローグ

Almost 3 years had passed since Adol had rescued Ys from the clutches of evil.

Adol with his faithful companion Dogi were wandering from country to country.

One day,a rumor they had happened to hear lead them to return to Dogi's place of birth.

Something strange had happened in Felugana.
Fields were dying and becoming barren.

Strange creatures hunted the people in the dark cloak of night.

This did not discourage Adol.

Adol plunged into this new adventure.

レドモントの街

ドギとともに、レドモンドの街に到着したアドル。ドギが街の門番に話しかける。

ドギ
「ガードナーさん。久しぶりだな。ほら、俺だよ。十年前、この街から出て行ったドギだ」

ガードナー
「ドギ!!　おまえ…あの頃はまだガキだったのに、こんなに立派になっちまって…」

ドギ
「仲間がいっしょに来ているんだ。おい、アドル。何をしてるんだ。早くこいよ」

アドル
「ここが、ドギの生まれ故郷なんだね」

ドギ
「ガードナーさん。紹介しとくよ。こいつはアドルってんだ。ここ二年のあいだ、一緒に旅をしてる。旅先で、この地方の不吉なうわさを聞いたんで、寄ってみたんだが…。
いったい、どうしたって言うんだい？」

ガードナー
「このあたりは妙な化物がうろつくようになったし、不作は続くし…まったく、どうかしてるよ。でも、お前が帰ってきたとなれば、街のみんなも気をとりなおすさ。早く、顔を見せてやりなよ」

ドギ
「アドル。さあ、行くぞ」

街に入り、宿屋の前に着いた２人。ドギは街の感想をアドルに聞く。

ドギ
「どうだい、アドル。ここは、いい街だろう？」

ふいに宿屋から、少女が飛び出してくる。

少女
「きゃっ、ごめんなさい!!」

ドギ
「ばかやろう!!　どこに目をつけて歩いてやがるんだ」

少女
「…あら？　もしかして、あなたドギじゃない？」

ドギ
「おまえ、エレナか!!　…すっかり、見ちがえたぜ」

エレナ
「ドギ…あなたはちっとも変わっていないのね」

ドギ
「おおきなお世話だ。そうそう、兄きはどうしてる？　元気かい」

エレナ
「兄とは、ここ数カ月というもの会ってないの。私、ちょっと急いでいるから。また、後でね…」

ドギ
「なんだよ。久しぶりの再会だっていうのにつれない奴だな。アドル。俺は、先に宿屋へ行ってるからな」

エレナが去り、宿屋に入るドギ。残されたアドルは、ひとまずドギのあとを追い宿屋に入る。

アドル
「いい部屋だね。ドギ」

ドギ
「昔、俺はこの宿屋で働いていたことがあるんだ。十年の月日が流れたっていうのに、ここは、ちっとも変わっていないな」

ドギの思い出話を聞いたあと、今度は街を探索するために宿屋から外へ出る。

娘
「最近、街の責任者のエドガーさんの様子が変なんです。何か悩みをかかえているみたいで…」

男
「この街は、ティグレーの採石場によって成り立っているんです。あそこがモンスターにやられたらどうなることか…」

男
「近頃、バレスタイン城の人間がこの辺をうろつくようになった。何だか、連中は我々を監視しているように見えるのだ」

アドルが住人たちに声をかけると、聞くことができるのは何やら不穏な話ばかり。門の方へ進んでいくと、人ごみが……。

アドル
「どうしたんですか？」

男
「なんでも、ティグレーの採石場がモンスターに襲われたらしいんだ。坑夫が、ここまで知らせに来たんだよ」

坑夫
「いきなり、奴らが襲ってきたんだ。責任者のエドガーが逃げ遅れている。はやく助けに行かないと、手遅れになっちまう…」

坑夫に近づくアドル。

坑夫
「君は？」

アドル
「エドガーさんを助け出せばいいんですね。
僕が、行きましょう」

坑夫
「そうか！　行ってくれるか!!　今、坑夫のデューイが助けに入っているんだがエドガーの消息はつかめないんだ」

町人の依頼を受けたアドルは、念のため周りの人間の話を聞いてみる。

町人
「あの採石場がやられたなんて…。今後、この街はどうなるんだ」

娘
「エドガーさんは、この街の責任者なの。彼にもしものことがあったらここは終わりだわ…」

街やエドガーのことを心配する人々たち。アドルは装備を整え、採石場へ向かう。

ティグレーの採石場

巨大な縦穴の底の左手の小部屋にある宝箱からパワーリングを入手。その奥には扉があるが、閉じられているので進めない。

そこで坑道を右手に進むと、宝箱を発見。そこから、ボブのペンダントを手に入れる。

男
「アイーダ婆さんは、採石場の落盤事故で息子のボブを亡くしてから家に閉じこもりっきりなんだ」

アイーダ
「私のことは、そっとしておいておくれ。あんたのような若い人と話していると、息子のボブのことを思いだしてしまうよ」

街の男と老婆アイーダの言葉を思い出すアドル。彼女にペンダントを渡すよう心にとどめ、さらに奥へ進む。すると、紫色の軍服を着た男と出くわす。

紫色の軍服の男
「何だね！　君は!!　すぐに、この採石場から出ていってもらおう。君のようなよそ者に、むやみに立ち入られては困るのだよ」

アドルにそう言うと、軍服の男はさらに奥へ行こうとする。そこへ下層からデューイが上がってくる。

デューイ
「誰だ。お前は!!　こんなところで、何をしている!!」

チェスター
「どけっ!!」

デューイを殴り、さらに奥へ進む軍服の男。アドルは殴られたデューイに話しかける。

アドル
「大丈夫ですか」

デューイ

「いてて…。ああ、大丈夫だ。何だい！　あいつは!!　責任者のエドガーさんが逃げおくれて、まだ、この奥にいるんだよ。何とか助けようとしたんだけど、俺の力じゃ…。

君に、倉庫の鍵を渡しておくよ。あそこには、ここで掘り出された剣があるんだ。あの剣さえあれば、エドガーさんを助け出せる。今、君がここへ来る途中に縦穴があったろう。倉庫は、あの右上だ。急いでくれ!!」

デューイから倉庫の鍵を渡されたアドルは、剣を求め、来た道を戻る。縦穴の上部を大きくジャンプし右手の壁際へ。壁をさらにジャンプで登り、右上にある倉庫へ向かう。部屋に入ると、魔導師のようなデュラーンと戦闘に。倒すとデュラーンが操っていたロングソードが地面に突き刺さる。それを手にしたアドルは、エドガーを助けるために、再び採石場の右手下層奥へと向かう。

しばらく進むと、目の前に小部屋が現れる。その部屋にある扉を抜けると、女性型の石像エルフェールが出現。倒すことに成功したアドルは、落日の彫像を手に入れる。そして、倒したあとに開いた壁から、坑道の最深部へ。すると、そこには軍服の男とエドガーがいた……。

紫色の軍服の男

「エドガーさん。我々のすることにこれ以上ちょっかいを出すのはやめてもらおう」

エドガー

「君は、自分達のやっていることがわかっているのか！　我々はおろか、君達も奴のえじきになってしまうぞ!!」

アドルは2人に近づこうと足を踏み出す。それに気づいた軍服の男は……。

紫色の軍服の男

「なんだ、君は！　まだ、こんなところにいたのか!!　ここは、君の来るところではないと言ったはずだ。

私の忠告を、無視するのかね？」

2人のいる高台へ登り、男と対峙するアドル。

紫色の軍服の男

「私に向かってくるとはいい度胸だ。今回は、見逃してやるが今度、私の前にその姿を見せたら命はないものと思いたまえ」

そう言葉を残し、軍服の男はその場を去る。男を見送ったアドルは、壁に背をもたれて座っているエドガーの方へ近づく。

エドガー

「君は？」

アドル

「あなたが逃げ遅れたと聞いて助けに来たんです」

エドガー

「私のために、君を危険な目にあわせてしまったな…。さあ、地上へ急ごう。すまないが、肩をかしてくれ」

ケガをして動けないエドガーに肩をかし、デューイと3人でティグレーの採石場の入口に戻ってきたアドル。

エドガー

「なあ、デューイ…。俺たちの採石場も、これで終わりだな…」

デューイ

「エドガーさん…

君は、アドル君と言ったね。こうしてエドガーさんに再び会えたことを、本当に感謝しているよ。さあ、エドガーさんの無事を、街のみんなに伝えてやってくれ」

エドガーを助けたことを村に報告するため、アドルは1人その場から離れる。

レドモントの街

ひと足先にレドモントの街に戻ってきたアドルに、門番のガードナーが声をかけてくる。

ガードナー

「ドギが、おまえさんを探してたぜ。早く宿屋へいってやんな」

ガードナーの言葉に従い、アドルはドギのいる宿屋へ向かう。

ドギ

「アドル、ちょうどいいところに来たな。おまえにひとつ頼みたいことがあるんだ。エレナ、今の話をもう一度してくれないか？」

エレナ

「今日、初めて会ったあなたに、こんな話をするなんてちょっと変かもしれないけど…。実は、兄のチェスターのことなんです。

兄が突然家を出て行ってから、もう半年がたちます。マクガイア城主に仕えて何かやっているみたいなんだけど、流れて来るのは悪いうわさだけ…。

兄がイルバーンズの遺跡にいるっていううわさを聞いて、私はそこへ行ってみたんです。遺跡には、不気味なモンスターがうろついていた…。私はそこで兄のペンダントが落ちているのを見つけたの。兄があそこに出入りしているのは確かなんです」

ドギ

「今の話と関係あるかどうかわからないんだが、この街のピエールっていう神父が、昨日、遺跡に向かったまま戻ってこないらしいんだ。アドル、遺跡へピエールを捜しに行ってくれないか。俺もこの街のこととなると放っておけないんだよ。そのついでと言っちゃなんだが、もしチェスターと出会ったら、エレナが心配していたって伝えてやって欲しいんだ」

エレナ

「無理を言ってごめんなさい…。

あっ、まだ名前をいっていなかったわね。私はエレナ＝ストダート。よろしく」

宿屋から出たアドルは、採石場で見つけたボブのペンダントを渡すためにアイーダの家に立ち寄る。

アイーダ

「あんた！　そのペンダント…それは、息子のボブのものじゃないか!!　そうか、あんたかい。採石場へ、あの子の仲間を助けに行ってくれたのは。

そうだ、この指輪をもっておゆき。もう、二度とあんな悲劇は起こしたくないからね」

アイーダはそう言うと、アドルにシールドリングを渡す。家を出たアドルは、ピエールを捜すためイルバーンズの遺跡へと向かう。

イルバーンズの遺跡

遺跡を進むと、脇の小部屋でスモールシールドを発見。さらに進むと、遺跡の祭壇の屋根裏へと出る。

ナレーション

「下の祭壇から、男の話し声が聞こえてくる」

紫色の軍服の男

「ピエールさん。こんな場所にいったい何の用だね」

ピエール

「私はただ…迷い込んでしまっただけだ…」

紫色の軍服の男

「下手な嘘はつかないでもらいたいものだな。おまえはこの遺跡へ彫像を捜しに来た、そうだな!?

…おや？　我々の頭上に、侵入者がいるようだ。君は、ティグレーの採石場にいた剣士だな。あのとき私は言ったはずだ！　二度と、私の前に姿を現すなとね!!」

兵士

「一緒に来てもらおうか!!」

脇から現れた兵士にアドルは取り押さえられる。そして、溶岩の流れる崖まで連行される。

紫色の軍服の男

「下は、灼熱の溶岩が流れている。あそこから、生きて戻った者はいまだにいない」

アドル

「君はチェスター、チェスターだな」

チェスター

「なぜ、私の名を…？」

アドル

「エレナが君のことを心配していた。兄さんはあんな人じゃなかったって嘆いていたよ」

チェスター

「そうか…、エレナと会ったのか。だが、これは私の生き方だ。君やエレナには関係ない。さらばだ!!」

そのまま崖に突き落とされ、アドルは溶岩地帯へ落ちる。

溶岩地帯

落ちた地点から右手に進んでみるアドルだが、そこには溶岩流が流れており先に進めない。仕方なく、左手の方から探索することに。

途中、断崖に生えた薬草で傷を癒しつつしばらく進むと、炎を身にまとった巨大なヘビ、ギルンが出現。倒して、火竜の守りを手に入れる。

ナレーション

「火竜の守りをかかげると、しだいに溶岩の流れは静まってゆく」

火竜の守りを手に溶岩流のある場所に戻ったアドル。すると、守りの力で溶岩流が固まり、先に進めるようになる。さらに先へ進むと、遺跡へ戻る階段が。さっそく上へと上がる。

イルバーンズの遺跡

遺跡に戻ってそこに待ち受けていたのは、なんとエレナだった。

エレナ

「無事だったのね。よかった」

アドル

「なぜ、君がこんな危険なところに…」

エレナ

「…誰か来たみたい。隠れましょう!!」

近くの扉に隠れるアドルとエレナ。そこにチェスターと、フェルガナ地方を治めるバレスタイン城のマクガイア城主の右腕であるガーランドが現れる。

チェスター

「今、このあたりで物音がしたんだが…」

ガーランド

「チェスター、どうしたんだ？」

チェスター

「今、このへんで物音がしたような気がしたのですが…私のそら耳だったようです」

ガーランド

「ところで、チェスター。ピエールとやらはどうした？」

チェスター

「ピエール神父は我々のたくらみに気づいているようです。奴はバレスタイン城の地下牢へ放りこんでおきます」

その場を去る2人。場面は扉の先の部屋へ。

エレナ
「行ったみたいね…」
アドル
「この部屋は…？」
エレナ
「気味の悪い部屋ね…。あら、あの奥に見えるのは何かしら？」
アドル
「おい、どこへ行くんだよ。危ないじゃないか!!」
部屋の奥へと進むエレナ。アドルは急いでついていく。
エレナ
「この壁、なんだか変じゃない？　石の扉のように見えないかしら」
静かに扉が開いていく。
エレナ
「たぶん、これ、彫像のありかへ続く道よ。昔、兄からこんな話を聞いたことがあるの。イルバーンズの遺跡には、奇妙な形をした彫像を守っている化け物がいるって」
アドル
「エレナ、君は街へ戻れ」
エレナ
「どうして？　あなたを、この遺跡に来させたのは私なんだもの。あなただけを、危険な目にあわせるわけにはいかないわ」
アドル
「何かあったとき、君を守ってやれる自信がないんだ。頼む。街へ戻ってくれ!!」
エレナ
「ごめんなさい。あなたの言うとおりにする…。アドルさん。気をつけてね…」
そう言葉を残し部屋を出るエレナ。アドルは扉を通り、その先の通路を進む。通路を出ると、巨大な空洞へたどり着く。そこで翼竜ギャルバと戦闘に。勝利して、星月の彫像を手に入れる。それを手にエレナと別れた部屋に戻ると……。
チェスター
「よく、あの溶岩地帯から戻って来られたものだ。君を見くびっていた私が愚かだったよ。
どうやら、君とは戦わなくてはならないようだな」
エレナ
「兄さん、やめて!!」
チェスター
「エレナ!!　なぜ、お前がこんなところに…」
エレナ
「私がアドルさんに頼んだのよ。兄さんのしていることをやめさせてって。お願い。もう、こんなことやめて。アドルさんと戦って、何になるっていうの。そんな彫像なんて、どうでもいいじゃない!!」
チェスター
「私は、この世の中に復讐しなければならないのだ。おまえも覚えているだろう。あの日の出来事を。
…アドル君。もう、この事件から手を引いてくれ。私は、君とは戦いたくない」
エレナ
「アドルさん…街へ戻りましょうか…」
一触即発の状態でアドルはエレナに救われた。兄を説得しようとするエレナだが、その言葉にチェスターは耳を貸さずに去ってしまう。
落ち込んだエレナとともにアドルは街へ戻る。

レドモントの街

エレナ
「それじゃ、私は行くところがあるから…。
アドルさん。兄を許してあげて」
橋の上でエレナはそう言い、その場を去る。アドルは1人で街へと入る。
街へ入ると、そこにドギがやってくる。
ドギ
「アドル。俺は、ちょっと出かけてくるからな」
アドル
「どこへ行くんだい？」
ドギ
「昔、世話になった師匠に会いにエルダーム山脈へ行く。帰りが遅くなるかもしれないが、心配しなくていいからな。
そうそう、エドガーさんがおまえと話がしたいんだってよ。エドガーさんの家は俺達の宿屋のとなりだ」
そう告げ、街を出て行くドギ。アドルはエドガーの家へと向かう。
エドガー
「アドル君。いいところへ来た。この部屋のありさまを見てくれ。私のいない間に誰かが入り込んだんだよ。これは泥棒なんかのしわざじゃない。…おそらくバレスタイン城の奴らがやったんだ。
君がティグレーの採石場で手にした彫像があったろう。奴らは、あれを私が持っていると思っているらしい。このあたりにモンスターが出没するようになったのは、その彫像が関係しているようなんだ。君のような剣士がいれば心強い。アドル君。我々の仲間になってくれないか」
エドガーの言葉に「はい」と答えるアドル。
エドガー
「ありがとう、アドル君。さっそく、君に頼みたいことがある。採石場に閉ざされた扉があるのは知っているね。あの奥は化け物のすみかになっているんだが、あそこには例の彫像が眠っているという話があるのだ。仲間の坑夫がすでに採石場へ向かっている。君には、彼らとともに彫像を捜し出して欲しい。
…そうだ。これを持っていきたまえ。君を守ってくれるはずだ」
アドルはエドガーからタイマーリングをもらう。そして、再び採石場へと向かう。

ティグレーの採石場

採石場の縦穴の底を左手に行った部屋へ進むアドル。そこには1人の坑夫がいた。
アドル
「エドガーさんに頼まれて、ここへ来たんだ。みんなは、この奥かい？」
坑夫
「さあ、早く!!　廃坑の中には、化け物がうろついている。気をつけて行けよ」
扉をくぐり、廃坑へ。奥へと進むと、突き当たりに宝箱を発見。輝きの水晶を手に入れる。アドルはアイテムショップの女主人シンシアがリングパワーの回復をする際に言った言葉を思い出した。
シンシア
「輝きの水晶の放つ光があれば、RINGパワーを回復する薬が作れるのですが…」
これはあとにおいておき、廃坑の下層へと進むアドル。どんどん下へと降りていくと、宝箱の周りに3人の坑夫が集まっている。
坑夫1
「この箱が、どうしても開かないんだ。別に鍵がかかっている様子はないのに…」
アドルが宝箱を調べると……。
ナレーション
「アドルの持つ彫像が輝き、宝箱が開いてゆく…」
中には使命の石板が入っていた。
坑夫3
「おい!!　箱の様子がおかしくないか!?　何かとてつもない気配を感じるんだが…」
坑夫2
「何だ！　何の音だ!?」
坑夫1・2
「助けてくれーっ!!」
激しい揺れに動揺した2人の坑夫は逃げていく。残った坑夫は1人で言葉を続ける。
坑夫3
「呪いだ…伝説の呪いが始まったんだ…」
アドル
「呪いや伝説って…？　僕にはいったい何のことなのか…」
坑夫3
「箱に入っていた石板を見せてくれ」
ナレーション
「それには、巨大な化け物に立ち向かっている一人の男の姿が描かれていた。そして、男の左手にはアドルの持つ彫像が握られている」
坑夫3
「この地方には、こんな言い伝えがある。かつて、この地にはガルバランという化け物の君臨していた時代があった。奴に逆らうもの達は捕えられ惨殺されていった。
その地獄絵のような中で、1人の男がガルバランに立ち向かい死闘のすえ彫像を使って封印したのだ。
ガルバランの存在は、この世から消え去ったわけじゃない。まさか、またそんな時代が訪れるなんて…」
坑夫をその場に残し下層へと進むアドル。途中でプレートメイルを手に入れ、さらに下層へと進む。すると、その奥で鉱物生命体・イスターシバと遭遇。倒して、白光の彫像を手に入れる。とりあえず廃坑の入口まで戻ると、閉じられた扉の前にいた坑夫が声をかけてくる。
坑夫
「アドル、無事だったか…。心配したぜ。さあ、採石場から出よう」
入口まで来たアドルと坑夫。坑夫の言葉に従い、レドモントの街へ戻る。
坑夫
「早く、それをエドガーさんのところへ持っていっていくんだ」

レドモントの街

街に戻ったアドルは、さっそくエドガーの家へ。そこにはマクガイア城主とガーランドの2人が来ていた。
マクガイア城主
「エドガー、我々と手を組まんか。あいつさえ復活させられれば、この世界は我々のものだ。おまえの持っている彫像を我々に渡せば、世界の半分をおまえのものとする約束をしよう」
エドガー
「ふざけるな！　あんたは、自分の言っている意味がわかっているのか!!」
マクガイア城主
「わしは、おまえならいい統括者になると思ったのだが…。まあ、それもよかろう。だが、彫像だけは何としても渡してもらう。おまえがその態度を変えないのならば、街の人間がどうなるかわからないと思え!!」
家から立ち去ろうとするマクガイア城主。アドルはそこに入っていくが……。
マクガイア城主

「何だね、君は!?　どきたまえっ!!」
　マクガイア城主にアドルは突き飛ばされる。マクガイア城主とガーランドの２人が家から出て行く。エドガーに近づくアドル。

エドガー

「今のがバレスタイン城のマクガイア城主だよ。ついに、城主みずから私を脅しに来た…。
　君には、すべてを話しておく必要があるようだ。これから話すことを、よく聞いてくれ。
　ずっと昔、この地にはガルバランという化け物が君臨していた。奴は、勇者によって封じ込められたというのだが…。マクガイア城主は、ガルバランを復活させようとしている。さらに、奴の力を利用して他国侵略も計画しているらしい。
　バレスタイン城の奴らは、例の彫像にこだわっていただろう。あれは、ガルバランの封印に使われたものらしいのだ。
　街を嫌い、エルダーム山脈で生活している男がいるんだが、以前、彼から彫像についての話を聞いたことがある。
　君には、この手紙を持ってそこへ行ってもらいたい。君を巻き込んでしまって、すまないと思っている。本当は私が行くべきなのだろうが足がこの有様なんだ。許してくれ…」

　アドルはエドガーの手紙を預かり、エルダーム山脈へと向かう。街を出る前に、輝きの水晶を渡しにアイテムショップへ。

シンシア

「それは、輝きの水晶…。これでブロシアの秘薬が作れますわ」

　これで、リングパワーを回復するブロシアの秘薬が買えるようになった。

エルダーム山脈・師匠の小屋

　山腹を登り、洞窟を越え、山の中腹にたどり着いたアドル。そこには、一軒の丸太小屋が。小屋へ近づくと、中からドギが出てくる。

ドギ

「アドル!!　お前、こんなところへ何しに…」

師匠

「ドギ、どうした。…君が、アドル君か。とにかく、二人とも中へ入るんだ」

　場面が変わり、小屋の中へ。

師匠

「…そうか。バレスタイン城の奴らが、あの彫像を捜しているのか…。実は、このエルダーム山脈にも彫像が一つ眠っている。だが、その場所は強大な力によって封印されているのだ。ここの山頂に生息する化け物が、その封印を解く鍵をにぎっているという。
　その装備じゃ危険すぎる。この剣を持っていくんだ」

　そう言うと、師匠はアドルにバンデッドスレイヤーを渡す。新たな装備をもらいアドルが外へ出ようとすると、ドギが呼び止める。

ドギ

「アドル…本当に行く気なのか…」

アドル

「ドギ、心配するなって。大丈夫だよ」

　そうドギに言い、アドルは小屋をあとにする。

ドギ

「アドル、自信が命取りになることもある。気をつけろよ」

エルダーム山脈・山頂付近

　師匠の言葉に従い、アドルはまず山頂に向かう。途中に竜の形をした石像があるが、今は何も起こらない。とにかく山頂へ急ぐ。
　山頂に着くと、リガティが出現。勝利し、審判の杖を手に入れる。それを持って竜の石像へ近づくと……。

ナレーション

「石像の封印が解かれてゆく…」

　竜の石像が一瞬で崩れ去り、それとともに足元の雪が消滅。さらなる道が出現する。アドルは、その道を奥へと進む。その奥にはドラゴンのギルディアスが待ち構えている。どうにか倒して暗黒の彫像を手に入れたアドルは、来た道を戻ろうとするが……。

チェスター

「動くな!!」

　チェスターがアドルへと歩み寄る。

チェスター

「また、お前か…。さあ、その彫像を渡してもらおう」

　その直後に部屋が震動。入口の方へチェスターが向かう。あとを追うと、入口は岩でふさがれていることがわかる。

アドル

「入口が…」

チェスター

「ガルバランの呪いにやられたんだ…。
　よりによって、お前と一緒に閉じ込められるとはな…」

アドル

「ちょうどいいさ。なぜ君が、マクガイア城主に仕えてこんなことをしてるのか聞かせてもらういい機会だ」

チェスター

「…いいだろう。君にはすべてを話しておこう。
　一年前、私の村は壊滅した。いや、壊滅させられたんだ。あの城主に…私の目の前で、生活をともにした仲間が、私を育ててくれた両親が、次々と殺されていった。生き残ったのは、私と妹のエレナだけだった。
　その後、私はマクガイア城主に復讐するために、バレスタイン城に仕える部下となった。そして、奴らのガルバラン復活計画を知ったのだ。
　あの城主は、ガルバランを甘く見すぎている。奴が復活したら、おそらくバレスタイン城は壊滅するだろう。私の復讐は、まさにそれなのだ。自分の野心に自分が滅ぼされてゆく…。それは、あの城主にとって最大の屈辱であるにちがいない」

アドル

「確かに、それでマクガイア城主には復讐できるかも知れない。でも、君がガルバランの復活に手を貸したことで、どれだけの犠牲者が出たと思っているんだ。君の仲間や両親のように、何の罪もない人々が次々と死んでゆくんだぞ」

チェスター

「…おい、何か音が聞こえないか？」

　外から聞こえた音に気づいたチェスターがアドルの言葉をさえぎる。次の瞬間、ドギが岩を崩して現れる。

ドギ

「アドル!!　助けに来てやったぜ。
　チェスター…チェスターじゃないか!!　俺だよ。ドギだよ」

チェスター

「ドギ…」

ドギ

「チェスター、おまえは変わったよ。
　10年前のおまえは夢をもっていた。このフェルガナ地方を世界一の大きな街にしたいって、よく俺に話してくれたじゃないか…。それにくらべて、今のおまえは…。
　チェスター、バレスタイン城の件から手をひくんだ。そして、また昔と同じように語りあおうじゃないか」

チェスター

「ドギ…すまない…」

　ドギの言葉に耳を貸さずにチェスターは去ってしまう。

エルダーム山脈・師匠の小屋

　チェスターとの会話後、画面は変わり師匠の家の前へ。アドルとドギは師匠に別れを告げる。

ドギ

「師匠には、世話になりました」

師匠

「私は、ドギがここを覚えていてくれただけで満足だよ。アドル君もこのあたりに立ち寄ったら、また、この小屋を訪ねてくれ」

ドギ

「さあ、アドル。山を降りようか」

レドモントの街

　街の入口に近づくアドルとドギ。ドギがふいに立ち止まり、話しかけてくる。

ドギ

「なあ、アドル。街の様子がおかしいと思わないか？　俺達のいない間に何かあったのかな…」

　街に入ると、ガードナーたちがいる。

ドギ

「ガードナーさん。どうしたんだ？　何かあったのかい」

ガードナー

「ドギ…大変なことになった。バレスタイン城の奴らがあらわれて、この街の人間を人質として連れて行ったんだ…」

ドギ

「何だって!!　アドル!!　おまえならやれる。バレスタイン城へみんなを助けに行くんだ。
　この指輪を持っていきな。師匠からお前に渡してくれって言われてたんだ」

　ドギからヒールリングを渡されたアドルは、バレスタイン城へ行く前にエドガーの家に行ってみる。

エドガー

「ついに、マクガイア城主の本格的な脅しが始まったよ。彫像を渡さなければ、この街の人間を殺すというのだ…。
　アドル君。ここまでよくがんばってくれた。だが、私はこの街の責任者として、これ以上、犠牲者を出すわけにはいかないのだ。おとなしく、奴らに彫像を渡そう。そして、ガルバランを倒すチャンスを待とう」

アドル

「僕が、彫像を持ってバレスタイン城へ行きましょう。もしかすると、人質になった人達を救うチャンスがあるかも知れない」

エドガー

「すまない。そうしてくれ」

　エドガーと話したアドルは、新たな決意とともに、バレスタイン城を目指す。

バレスタイン城・入口

　バレスタイン城への抜け道に入ろうとアドルが湖畔を進んでいると、そこにはエレナがいた。

アドル

「エレナ!!　なぜ、君がこんなところに…」

エレナ
「レドモントの街が、あの城の人達に襲われたでしょう。ここへ来れば、兄さんに会えるんじゃないかと思って…」
アドル
「相手は、人殺しだって平気でする奴らだぜ。君には危険すぎる。僕が帰るまで、ここで待っているんだ！」
エレナをとめ、アドルは単身、城へ突入する。

バレスタイン城

城内に潜入したアドルは、敵兵やトラップを抜け、城内を探索する。中庭へ続く通路を見つけるが、そこは怪しげな石像によりはばまれている。そのためアドルは、まず城の上層へ向かう。途中でバトルシールドを見つけて装備を整えたアドルは、さらに上へと進む。

最上階では、モーニングスターを操る甲冑のモンスター、デス・ファルオンと遭遇。倒して、真紅の腕輪を手に入れる。再び、中庭への通路へと戻るアドル。すると、怪しげな石像に先ほど入手した真紅の腕輪が反応する。
ナレーション
「真紅の腕輪を石像に向けると、像から放たれている光が消えてゆく」
と、石像が消滅し、さらに奥へと進めるように。途中の脇道でバトルアーマーを見つけ、さらに装備を充実させたアドルは、城の中庭に出る。そこには炎に包まれた獣型モンスター、ツェルフェル・ザム・シュティルガーが待ち構えていた。敵を倒したアドルは、その奥にある礼拝堂へと入る。

バレスタイン城・礼拝堂

礼拝堂に入り、奥のパイプオルガンに近づくアドル。すると、突然エレナの声が。
エレナ
「アドルさん　危ない!!
ほら、さっさと歩きなさい!!」
ガーランドの背にナイフを突きつけたエレナが現れる。
エレナ
「あなたが心配で来てみたの。勝手なことをしちゃってごめんなさい。今、この男はあなたを狙おうとしていたわ」
アドル
「こいつは、確かマクガイア城主と一緒にいた…」
ガーランド
「おまえがアドルとかいう小僧か。チェスターを手こずらせたとかいう話は聞いているが…」
アドル
「ちょうどいい。マクガイア城主の部屋へ案内してもらおうか!!」
ガーランド
「まあ、よかろう。あいつは、もう私にとって用のない奴だからな。後ろへさがっていたまえ」
ガーランドが祭壇の近くまで進み、鏡をかざす。すると、ジャンデリアから光が差し、祭壇が2つに分かれていく。そのあと、開いた隠し扉にガーランドはさっさと入っていってしまう。
エレナ
「アドルさん。早く後を追わなくちゃ!!」
アドル
「エレナ、これはワナじゃないだろうか…。城主の部屋へ続く隠しとびらをこんなに簡単に開けるなんて、おかしいとは思わないか？」
エレナ
「…そうね。なんだか私達をどこかへおびきだそうとしているみたい」
アドル
「エレナ！　君はここにいるんだ!!　僕は、奴の後を追う」

バレスタイン城・地下道

礼拝堂から地下道に入ったアドル。しばらく進むと、地下牢が見えてくる。
ナレーション
「地下牢の中から、男の声が聞こえてくる」
地下牢の中の声
「この先にいる青い騎士が、ここの鍵を持っている。頼む！　あの鍵を…」
男の言葉に従い、先に進むアドル。するとジルデューロスと戦闘に。倒して地下牢の鍵を手に入れる。牢屋の前に戻り、アドルは扉を開けて中に入る。
牢の中には3人の人物がいた。
ピエール
「君とは、確かイルバーンズの遺跡で出会ったな。私は、ピエール。エドガーとともに、マクガイア城主の野望を打ち砕くつもりだったのだが。まさか、こんなことになろうとは…」
ボブ
「僕は、ボブ。以前、採石場で起こった落盤事故は、この城の奴らのしわざだったらしい。秘密を知った者はみんなここへ監禁されているよ」
バレスタイン城の兵士
「マクガイア城主は、いったいどうしてしまったのか…。私のような兵士までもが、牢獄へいれられるのだ。さあ、この腕輪を持ってゆけ」
そう言うと、兵士は青き腕輪をアドルに渡す。
バレスタイン城の兵士
「他の牢に捕われている人間は、私が逃がしておく。君は先を急げ!!」

バレスタイン城・時計塔

兵士からもらった青き腕輪を使い、アドルは時計塔への扉を開く。時計塔内では、歯車を渡って、塔の最上階を目指すことに。途中にある宝箱からプロテクトリングやフレイムソードを入手し戦いの準備を整えたアドルは、ついに最上階に到着。そして、その奥でガーランドと対峙する。
ガーランド
「ガルバラン様は復活した。もはや、私はこんな姿をしている必要もなくなったのだ。おまえの彫像さえ手にいれればもう怖いものはない」
言うやいなや、巨大なモンスターに変身して襲ってくるガーランド。魔法による猛攻をしのぎ、アドルは勝利をつかみとる。
ナレーション
「ガーランドを倒した!!　壁の向こうから、マクガイア城主の声が響く」
マクガイア城主
「アドル君。私の負けだ…。さあ、入って来たまえ」
部屋の中で、マクガイア城主とついに対面することに。
マクガイア城主
「わしが、あさはかだった。ガーランドの言葉を信じたばかりにこんなことに…。
ガルバランが復活すると、モンスター達がこの城へなだれ込んできた。ガルバランの残党であるガーランドは、最初から、この城を利用しようと考えていたのだろう。
このままでは、再び暗黒時代が訪れる。それを避ける方法はただ一つ。誰かが四つの彫像をもって、ガルバラン島へ奴を封印しに行くしかない。
君に、この石像を渡しておく。これはガルバラン島の入口を開くためのものだ」
そう言うと、アドルにアクガイア城主は夜魔の石像を託す。
マクガイア城主
「わしは、皆に迷惑をかけた…。この償いはさせてもらうつもりだ」
城主との対話が終わると、場面は一転し時計塔最上階の橋へ。そこにはエレナがいる。
エレナ
「アドルさん…無事で、よかった…」
アドル
「エレナ…」
ナレーション
「どこからか、低く不気味な声が響きわたる」
ガルバラン
「ガルバランの復活を阻止しようとするものは、こうなるのだ。アドル！　よく、見るがいい」
周囲が光ると、橋が崩れ去りエレナが消えてしまう。
ガルバラン
「この女を死なせたくなければ、四つの彫像を持って、ガルバラン島へ来るのだ」

バレスタイン城・入口

アドル
「バレスタイン城は壊滅した。でも、それは僕の力じゃない。ガルバランが、そしてチェスターがやったことだ。
僕は、いったい何のために戦っているのだろう。ドギの故郷の街を救うためだろうか。エレナのためだろうか…。エレナが連れ去られるときでさえ何もしてやれなかった。
僕は剣士として、そして冒険家として、一人前の人間なんだろうか…」
ガルバランに対し何もできなかったアドルは、失意のままにバレスタイン城をあとにする。

レドモントの街

街に帰ったアドルを、ガードナーやドギ、その他の街の人々が迎える。
ガードナー
「アドル。本当にありがとう。この街を代表してお礼を言わせてもらうよ」
街の人々
「今夜は、宴会を開きます。あなたも是非来てください」
重い雰囲気のアドル。その様子を見たドギが話しかけてくる。
ドギ
「どうしたんだ？　アドル。
うかない顔をして…。お前は、今やこの街のヒーローなんだぜ!!
…アドル。エレナは？　エレナはどうしたんだ」
アドル
「ドギ…僕は、自分の力の小ささをこれほど感じたことはない…。エレナがガルバランに連れ去られたとき、僕は奴を倒すどころか、彼女を守ってやることさえできなかった。
僕は、自分がわからない。ドギ、僕は、本当に強い人間なんだろうか…」
ドギ
「アドル、おまえは立派な剣士だよ。本当に強い人間は、自分の弱さを知っているもんさ。

さあ、アドル、エドガーさんの家へ行け。そして、エレナを助けにいくんだ」

エドガーの家に行く前に、街の人々と話すアドル。みな、バレスタイン城から解放され、喜びをあらわにしている。

女

「あんた、この街に腰を落ち着ける気はないかい。歓迎するよ」

男

「バレスタイン城が壊滅したそうじゃないか。我々はついに自由になったんだ！」

男

「採石場はやられたけれど、我々は力を合わせてあそこを再建するつもりです」

男

「城に監禁されてたボブを助けてくれたんだってな。アイーダ婆さんが喜んでいたよ」

さらにアイーダの家に顔を出してみると、そこには地下牢にいたボブの姿が。

ボブ

「あなたは、僕を城から助け出してくれた剣士…。僕は、自由っていうものがこんなに素晴らしいものだと、今になって、やっと気づいたんだ」

アイーダ

「息子が無事に生きて帰ってきたうえに、いまいましいバレスタイン城の連中もいなくなったなんて、今日は人生、最高の日だよ」

ひと通り街を回ったアドルは、エドガーの家へ行く。

エドガー

「アドル君。君には何と感謝したらいいのか。さあ、その彫像を渡してくれたまえ」

アドル

「エドガーさん…。僕をガルバラン島へ行かせてください」

エドガー

「何だって!!　確かに、あそこへは誰かが行かねばならん。だが、生きて帰れるという保証はどこにもないんだ。

君はまだ若い。まだ、世の中に知らなくてはならないことがたくさんあるはずだ」

アドル

「ガルバランに立ち向かえるのは僕しかいません。それに、今、行かなかったら、僕は一生後悔するような気がするんです」

そこにドギがやってくる。

アドル

「ドギ…」

ドギ

「エドガーさん。俺からもお願いするよ。アドルを行かせてやってくれ。アドルは単なる旅人じゃない。冒険家なんだ。生きて帰れるかどうかわからなくても、行かなくちゃならないときがあるんだよ。

なあ、エドガーさん。ここはひとつアドルの力を信じようじゃないか」

エドガー

「アドル君…これを持って行きたまえ。ガルバラン島で必要になるはずだ」

鬼火の宝珠をアドルに差し出すエドガー。

エドガー

「もし、君に万が一のことがあったら…。必ず生きて戻ってくれ」

ドギ

「アドル、死ぬなよ!!」

エドガーとドギに再び話しかけ、ガルバラン島へと向かう。

ガルバラン島

小船に乗り、ガルバラン島に乗り込むアドル。だが、入口は鋭い岩でふさがれている。その岩に近づくと……。

ナレーション

「夜魔の石像の目が輝き、地響きとともに入口が開き出した」

岩が開き、いよいよガルバラン島の内部へとアドルは突入する。しかし中は深い闇に包まれている。アドルは鬼火の宝珠を装備し、明かりを確保し先に進む。迷路のような通路を進むと、無数の柱が並ぶ回廊に出る。

しばらく進むと、目の前に倒したはずのガーランドが出現する。

ガーランドゾンビ

「ここから先に行かせるわけにはいかない。さあ、行くぞ!!」

その言葉とともに背後に壁が出現し、先に進めなくなる。ガーランドゾンビを倒したアドルは、さらに先へ。すると階段が現れる。

ガルバラン島・中央の塔

塔に沿ってできた階段をひたすら上へと上がっていくアドル。階段の頂点付近に着くと、チェスターが後ろから現れる。

チェスター

「アドル君！　待ちたまえ!!」

アドルに近づくチェスター。

チェスター

「こうなったのも私の責任だ。君がわざわざ死ににゆく必要はない…」

チェスターはそのままアドルの横を通り過ぎ、先へと進む。そのあとに続くアドル。階段の頂点にはチェスターが。すると……。

ナレーション

「不気味な声があたりに響きわたる」

ガルバラン

「アドル、よく来た！　きさまのその勇気だけはほめてやろう」

チェスター

「ガルバラン！　エレナは、エレナはどこだ!!」

ガルバラン

「これを見るがいい!!」

すると、崖をはさんだ反対側に、縛られたエレナが現れる。

エレナ

「お願い！　来ないで!!」

チェスター

「エレナ!!

エレナはこの事件とは関係ない。私が身がわりになってやる。エレナをはなせ!!」

一歩前に進み出て、叫ぶチェスター。

ナレーション

「再びガルバランの低い声が響きわたる」

ガルバラン

「私は、アドルの持っている彫像に用があるのだ。お前のような奴に用はない。兄妹ともに息絶えるのもよかろう。アドル、私に刃向かうとどうなるかよく見るがいい!!」

チェスターの足場に稲妻が落ち、その足場が崩れていく。

アドル

「チェスター!!」

崩れた足場はそのまま移動し、エレナのもとへと進んでいく。

チェスター

「ガルバラン…私はきさまを倒す!!　死んでいった数多くの仲間のために…」

ガルバラン

「強がりはそのくらいにしておけ。私は今や完全に復活した。もはや、きさまにこのガルバランは倒せん」

エレナ

「兄さん！　もう、やめて!!　なぜ争おうとするの。どうして私達は殺しあわなくちゃならないの…。

ガルバランだって、私達人間だって、意志の通じあえる生き物でしょ。

それなのに…なぜ…」

チェスター

「エレナ、私だってできることならそうしたい。だが、現実はちがう。あいつを殺らなければこっちが殺られるんだ。ガルバランを倒さなければ、我々、人間が破滅するかもしれないんだよ…」

ガルバラン

「別れの挨拶がすんだようだな。二人にはそろそろ死んでもらおうか!!」

アドル

「待て！　ガルバラン!!」

ガルバランの言葉を受け、アドルが叫ぶ。

アドル

「この彫像はくれてやる。だが、二人を殺せば、彫像はきさまの手には渡さない」

ガルバラン

「なかなかものわかりのいい奴だ。よかろう。彫像を持ってプレートに乗るのだ」

アドルの目の前にプレートが出現。それに乗ると、光に包まれ上空へと登っていく。

ガルバラン

「これからは、ガルバランの時代が始まるのだ。

その手始めに、私の力を思い知らせてくれる!!」

通路のようなところに出たアドル。ところが風景は一瞬にして、大岩が飛び交う異空間へと変貌する。上空からガルバランがその姿を現す。

ついにアドルとガルバランの最終決戦が幕を開けた。上空を浮遊し、最大限の力でもって襲いくるガルバラン。だが、あえなくアドルの前に倒れるのであった。すると場面はガーランドと戦った柱の回廊に移る。

アドルの目の前にエレナが立っている。

アドル

「エレナ！　無事だったのか…。

チェスターは？

チェスターはどうしたんだ!!」

エレナ

「兄は…兄はこの島を沈めるって…ガルバラン島の中枢部へいったわ」

アドル

「なんだって!!　あの怪我で、どうやって脱出するっていうんだよ！

エレナ！　先に行っててくれ!!　僕はチェスターを助けに行く」

もと来た道に戻ろうとするアドル。そんなアドルをエレナは呼び止める。

エレナ

「アドルさん！　待って!!　行かないであげて。

兄は、責任をとらなくちゃいけないって、これは自分の使命だって言ってたの…」

アドル

「エレナ！　君はチェスターが死んでもいいのか!!　悲しくないのか!!」

エレナ

「アドルさん。わかって…。兄さんが帰らなくて、いちばんつらいのは私なのよ。17年間も一緒に生きてきた私なのよ。

兄さんは死なないわ！　私は必ず戻ってく

るって信じてるもの!!」

アドル

「エレナ…」

エレナ

「あなたにひとつ話しておかなくちゃならないことがあるの。

この地方には、ずっと昔、ガルバランを一人の勇者が封じたっていう言い伝えがあります。私達、兄妹が住んでいた村の人間は、ちょうど、その勇者の末えいにあたるんです。マクガイア城主は、私達の村があると、ガルバラン復活を阻止されると思った…。きっと、それで村を壊滅させたんです。

今では、このガルバラン島を沈める方法を知っているのは兄さんだけ…。ガルバランを永遠に封じこめるためには、兄さんが…、兄さんが行くしかないの」

アドル

「エレナ、すまない。君の気持ちも知らずに…」

エレナ

「ううん、いいの。あなたがわかってくれさえすれば」

島が崩壊を始める。

アドル

「ここもそろそろ危ない。エレナ、いっしょに来るんだ」

エレナ

「アドルさん…」

2人で外へ向かうアドルとエレナ。

ガルバラン島・中枢部

光の柱の出ている装置の前に立つチェスター。祭壇のようなところから、下へと降りる。

チェスター

「これで、すべてが終わった…。アドル君、エレナを頼む…」

閃光が立ち上り、ガルバラン島が崩れていく。

レドモントの街

アドル

「ドギ、そろそろ行くよ」

ドギ

「もう、行くのかい。アドル、ちょっと早すぎるんじゃないか」

アドル

「みんなに気づかれないように、朝早く街を出るって決めたじゃないか」

ドギ

「ああ、そうだったな…。

アドル、先に行っててくれないか。俺はちょっとやっていかなくちゃならないことがあるんだ」

朝焼けの街を表に出るアドル。街中に人の姿は見当たらない。街を出る道すがら、これまで世話になった人々の家に立ち寄る。

エドガー

「アドル君。やっぱり、街を出ていくのか…」

アドル

「エドガーさん。ひとつ、約束して欲しいことがあるんです」

エドガー

「なんだね？　君の頼みとあればどんなことでも聞かなくてはなるまい」

アドル

「いつか再びここを訪れることがあるかもしれない。そのときには、ひとまわり大きくなった街を見せてください」

エドガー

「…約束するよ。アドル君。私は、ここを世界一の貿易都市にしてみせる」

最後にエドガーに話しかけるアドル。

エドガー

「君がいなくなるとさびしくなるな…」

アイーダの家では……。

ボブ

「君のおかげで、僕の人生に夢ができたよ。いつかは、君のように世界中を旅してまわるつもりさ」

アイーダ

「こんなに朝早くどうしたんだい」

武器屋のアドニスや、アイテムショップのシンシアのところにも顔を出す。

シンシア

「あら、アドルさん。申し訳ないんですけども、うちのお店は朝8時からなんです」

アドニス

「おう、アドル。ずいぶん早起きだな!!　そんな荷物をかかえてどうしたんだ。まるで街を出ていくみたいじゃねえか」

レドモントの街・入口

街から出るアドル。門番のガードナーが話しかけてくる。

ガードナー

「アドル、行ってしまうのか。君にはこの街に残ってほしかったんだが…」

アドル

「ドギと二人で決めたんです。みんなに気づかれないように朝早くに出ていこうって」

ガードナー

「おや、ドギはどうしたんだい。一緒に行くんじゃないのか」

アドル

「何でも、先に行っててくれって」

レドモントの街・宿屋

場面が変わり、宿屋の中。エレナとドギが話をしている。

ドギ

「エレナ、いいのか。アドルって奴は世界に一人しかいないんだ。もう、一生会えないかもしれないんだぜ。

俺はそろそろ行かないと、アドルにおいていかれちまう。エレナ。元気でな」

出て行くドギ。しばらく考えてから、エレナもあとを追うように宿屋を出る。

レドモントの街・入口

ドギを待ち、入口で待つアドル。ガードナーとの会話が続いている。

ガードナー

「君はこの街を出たあと、どうするんだね。もう一度、考えなおさんか？」

アドル

「僕の人生から冒険という言葉をとってしまったら、後には何も残りません。

いつも僕はこう思っているんです。僕の生き方を見て、みんなが夢を持ってくれたら、この広い世界に目を向けてくれたらと。

僕はそろそろ行きます。ガードナーさんもお元気で」

街を1人で出て行こうとするアドル。するとドギの声が聞こえる。

ドギ

「アドル！　待ってくれ!!　俺をおいていくとはひどいじゃないか!!」

アドル

「ドギ、何をやってたんだよ」

ドギ

「アドル、エレナには別れを言わなくていいのか、このまま行ってしまっていいのか」

アドル

「あの娘ならきっとわかってくれるさ。

さあ、行こう!!」

アドルとドギ、街から出ていく。

エピローグ

アドルとドギに追いついたエレナは、2人に別れのあいさつを告げる。

ナレーション

「ひとつの冒険はおわった。
しかし、それはまた、
あたらしい冒険のはじまりでもある。

アドルの旅は永遠におわることはない。
まだ見たことのない世界を知るために。
まだ見たことのない人と出会うために。
そして何よりも、けっしてつきることのない好奇心をみたすために。

アドル19才のときのこの冒険も、
いずれ百余冊にもおよぶ
冒険日誌の一冊として記され、
多くの人々に、ゆめを与えることだろう。

アドル＝クリスティン――
名もしれぬ小さな山村にうまれ、
16才のときから、
世界各地を旅してまわった冒険家。
冒険へのあこがれを胸にひめた人で、
彼の名を知らぬ人はいない。

いつの世も、見知らぬ土地に対する好奇心は、
ちょっとしたきっかけで
人を冒険の旅にいざなうこととなる。
そのきっかけはこの冒険日誌かもしれない。

時と場所をこえて、すべての人が
冒険家としての可能性をもっているのだから。

それぞれの人のあたらしい物語が
今、はじまろうとしている」

THANK　YOU　FOR　PLAYING.
GOOD　BYE　　―Ys　　STAFF―

SFC

『イースV』シナリオ集

20歳の青年となったアドルは船に揺られ、新たな冒険の舞台に降り立った。アフロカ大陸――砂漠化の進むその大地には、失われた錬金術と古代王国の伝承が残されていた……。

プロローグ

「それは　はるか昔のこと……
アフロカ大陸
ケフィン砂漠
夜の間　ずっと強風がふいていた
もうもうと砂塵がまき上がっていた
お前は何をさがしているのだ？
古代ケフィンの伝説か？
それなら　村の伝説に残ってる
土地の伝説によれば
昔　この砂漠に都があったそうだ
さまよえる幻の都ケフィン
古代錬金術が幻の都に眠っている
誰がそんな噂をたてたんだ？
しかし　俺たちの知る限り
ここに宝はない
お宝があると信じているのか？
その地域は未開のままさ
必要なのは　勇気と冒険心と
そして　燃える思いだ」

スタン、ツエット、ロポラの３人は遺跡を探索していた。その帰り、砂漠で１人の少女が倒れているのを発見する。

スタン
「娘は記憶を失っていた。不思議なことに付近の町や村の者にたずねても娘を知る者はいなかった。俺は娘をサンドリアまでつれて帰ることにした。
あれから……俺にとって、あっというまの２年がすぎた」

スタン
「今度の旅は少し長くなるだろう」
ニーナ
「お父さん。あまり危険なところに行かないでね」
スタン
「ああ、わかってる。フォレスタ村の洞窟を調べて少し東をまわってくるだけだ。危険はないさ。じゃあ、行ってくる」
ニーナ
「行ってらっしゃい」
ジョアンナ
「ニーナが来て、もう２年になるんだね。本当の親子のようだよ。よかったわねぇ」

ニーナ
「あれが…
スタン父さんを見た最後の日だった……」

サンドリアの町・港

船でサンドリアに到着したアドルは、町に入ろうとして２人の兵士に止められる。

兵士
「むっ。おまえは異国の冒険者か。我々は、サンドリアの町を守る治安部隊だ。このところ盗賊や遺跡荒しのヒガイが増えているからな。町へ入る前に、おまえの事を調べさせてもらおぅ！」

袋小路に連れていかれるアドル。そこに、治安部隊の女性隊長リジェがやってくる。

リジェ
「赤毛の旅人……か」
兵士
「はっ！　リジェ隊長どの。あやしい者を発見したのでさっそく調べております」
リジェ
「その者に、問題はなかろう。見るからに船で着いたばかりの旅人ではないか。そんなヒマがあるなら町の中にひそんでいる密売商人でも取りしまっていろ。
わたしは、治安部隊をまとめているリジェだ。この者たちには、異国の者に注意しろと言ってあったのだ。メイワクをかけたな、兵士たちの無礼をゆるせ。
行くぞ！　おまえたち」

兵たちは去っていった。アドルは町の中を探索し、情報を集めるために酒場へと向かう。

サンドリアの町

アドルはまず、酒場の主人に「サンドリアのこと」を聞いてみる。

酒場の主人ジョアンナ
「この町は、南方の国々と北方の国々をつなぐ港町だよ」

次に、「幻の都のこと」を聞いてみる。

酒場の主人ジョアンナ
「幻の都ってのは、この土地に昔からある伝説だよ。どんな望みでもかなう黄金の町があるんだとさ。うちにも黄金めあての冒険家がたくさん、やって来るよ。あんたも、冒険家みたいだね……。
やっぱり、あんたも幻の都を見つけに来たのかい？　だったら、カベにあるはり紙を見てごらんよ。この町いちばんのお金持ちドーマンさんが、冒険家を探してるよ」

酒場の壁には、１枚のはり紙があった。

はり紙
「勇気と知恵のある者へ。夢と希望の地『幻の都』は、かならずある。
『幻の都』への道を見つけた者には、黄金と名声がまっている。
力と自信のある冒険者は、名のりをあげよ。
わたしは、あらゆる助力をおしまない。
～ドーマン」

はり紙を見たあと、酒場を出ようとするアドルに、１人の男が話しかけてきた。

ツエット
「ちょっと失礼。わたしは、ドーマンさんの使いでツエットといいます。あなたのことは、船の水夫たちから聞きました。まだ若いが、有名な冒険家だとか。
ドーマンさんは、幻の都にいどむ冒険家を今、さがしているんです。あなたなら、きっと幻の都を見つけられることでしょう！
とにかく、いちどドーマンさんの屋敷に来ていただけませんか。おねがいしますよ。アドルさん。ドーマンさんの屋敷は町の西がわですよ」

アドルは、ドーマンの屋敷へと向かう。

サンドリアの町・ドーマンの屋敷

執事パーカー
「よくいらっしゃいました。
話は、ドーマン様よりうけたまわっております。どうぞこちらへ」

屋敷の奥に通されたアドルは、主であるドーマンと面会する。

ドーマン
「きみがアドルくんか。よく来てくれた。わたしがドーマンだ。ここへ来てもらったのは、ほかでもない。このサンドリアのまわりに住む人々を助けてほしいのだ。
東の地方にある砂漠は、日ましに広がり人々の生活をおびやかしている。いずれ、この町のまわりも砂にうもれてしまうだろう。
そこで、きみに力をかしてほしいのだよ。きみも、すでに幻の都の伝説は聞いているだろう。だが、幻の都にあるのは黄金ばかりではないのだよ。
幻の都には、すばらしい古代錬金術が眠っているのだ。その力さえあれば、砂漠が広がっていくのをとめられるはずだ！
人々を助けるためにぜひとも、きみの力をかしてもらいたい。幻の都をさがし、そこに眠る古代錬金術を手に入れたいのだ。どうだろうアドルくん。引き受けてくれないかね？」

ドーマンの誘いを、アドルは「はい、よろこんで！」と快諾した。

ドーマン
「ありがとうアドルくん！
では、きみに見てもらいたいものがある。ちょっと来てくれないか」

ドーマンは、アドルを奥の部屋に案内する。その部屋の机の上には、輝きを放つ１つの鉱石が乗せられている。

ドーマン
「光の結晶といってね。錬金術に使われるクリスタルだ。草原の北にあるフォレスタ村の洞窟から見つかったものだ。君の前任者、スタンくんが３年前に見つけてくれた。
村には結晶にまつわる昔話も残っていてね。結晶は、黄金にかがやく国から来た者によってもたらされたとある。
黄金にかがやく国が、すなわち、幻の都のことだとすれば……これこそ伝説が真実であ

るあかしに、ちがいない！
　わたしも、話に聞いただけだがこのような結晶は、まだ、いくつかあるらしい。この結晶は、あきらかに古代錬金術を使うためのものだ。残るほかの結晶も見つけて調べることで、幻の都を探す手がかりになると思うのだ」
　元の部屋に戻ったところで、ドーマンはアドルに告げる。

ドーマン

「君にはまず、この結晶のあったフォレスタ村の洞窟を見に行ってもらいたい。そして残りの結晶を見つける手がかりとしてほしい。それでは、これで装備をととのえておきたまえ」
　ドーマンは支度金として、1000ゴールドをアドルに渡した。

ドーマン

「よろしくたのんだよ。アドルくん！」

サンドリアの町

　アドルは街で情報を集める。

旅人リー

「幻の都の話をきいてこの町まで来たんだが……。それが、どこにあるかなんてさっぱりわからん！　もう国へ帰ろうかな」

旅人アントン

「東の砂漠のもんだいはかなりシンコクだよ。砂漠が広がるせいで人の住めるところがなくなっていくんだ。これは誰にもとめられないんだよ」

ベルリ

「治安部隊には、リジェのほかに３人の幹部がいるんだ。それが、見るからにあぶなそうな感じなんだ。あんまり会いたくないよね」

レイス

「町の外にいる魔物は、５年くらい前から急に、ふえはじめたんだ。以前は旅も気がるにできたのにさ。いまじゃ武器を持たないと外も歩けやしない」
　道具屋らしき店もあるが……。

ナレーション

「道具屋『ニーナの店』とかいてある。誰もいないようだ。」
　と、女性がアドルに近寄ってくる。

ラナ

「店は、あいてないわよ。ニーナが出かけてるからおやすみなの。あなたも冒険家なの？　ちかごろ冒険家をよく見かけるわね。ねえ、何をさがしてるの？」

ウェイン

「道具屋のニーナは、どこに行ったんだろうな。道具なら、宿屋に泊まってる行商人から買えるけど……。やっぱりニーナの店で買いたいんだよな」
　装備を整えたアドルは、フォレスタ村へと向かう。

フォレスタ村

　フォレスタ草原を抜けて村に到着したアドルを見て、住人たちはみんな家の中に隠れてしまう。不信に思いながらも、アドルは広場の中央にある石碑を読む。

石碑

「結晶とともに凍てつき
　眠りつづける少女あり
　この世のすべて　砂の嵐に、うもれしとき
　黄金かがやく国より来たる少女、
　光の結晶をあやつりて　人々をすくう
　されど心ならず　ながらく凍て眠り
　ともにしたがえし　魔法使いあり
　あらゆる力を使いしも　助けることならず
　みずから魔人となりて　そのかたわらに眠る
　のちの世、赤毛の剣士いづる
　その者、魔人の眠りを　さまたげる者なり
　運命の者とよばれ　災いのきざしとならん」
　石碑を読み終えたアドルに、先に到着していたツエットが話しかけてきた。

ツエット

「やあアドルさん。もう着いてたんですか。なかなかおもしろい昔話でしょ。
　『凍って眠る少女』ってのはこの先の洞窟の奥で見られるはずですよ。
　それより、気になるのは、『光の結晶をあやつって人々を助けた』ことです。ドーマンさんは、これが錬金術だと考えて注目しているんです。おや……？」
　２人が話していると、村人が集まってきた。

カカリコ

「赤毛のあなた。この村に何をしに来たのか知らないけど、村の中でさわぎを起こすようなことはしないでよ！　わかったわね！」
　それだけ告げると、村人たちは再び姿を消してしまう。

ツエット

「どうもすいませんね。アドルさん。わざわざ来てもらったのに。この村では、『赤毛の旅人が災いをまねく』と言われているんですよ。アドルさん。赤毛ですもんねぇ。
　でも、気にしないほうがいいですよ。ただの言い伝えですから。洞窟はまっすぐ行った村の北がわにあります。気をつけていってくださいね」
　そう告げると、ツエットは去っていった。とりあえず、アドルは宿屋で情報収集を始めた。

カカリコ

「あっ！　……赤毛の人!?　なんの用なの？」
　宿屋を切り盛りしているカカリコは、おびえながらも話をしてくれる。まず、「結晶のこと」を聞いてみる。

カカリコ

「結晶って、洞窟の奥にあった光の結晶のことでしょ。３年前、冒険家のスタンが見つけたのよ。まさか本当にあるとは思ってなかったわ。結晶は、サンドリアのドーマンが持っていったわ。研究のため、とか言ってたけど……それは、どうかしらね」
　次に、「洞窟のこと」を聞く。

カカリコ

「洞窟は、村の北にあるわ。中に入るのは、よそから来る冒険家ぐらいね。そういえば、さっきも洞窟を見に来た人がいたわ。案内の冒険家と、いっしょにサンドリアから来た女の子よ。いなくなった冒険家の手がかりを探してるとか言ってたわね。いまごろ何のつもりなのかしら……？
　いなくなった冒険家って、スタンのことでしょうけど。あの人が来たのは、もう３年も前の事だわ。足どりをつかむ手がかりなんて見つかるのかしらね。それで、あなたも、洞窟に入るつもりなの？」
「はい」とうなずくアドルにカカリコは答える。

カカリコ

「やっぱり!!　でも……あなた赤毛だから洞窟には、入ってほしくないわ」
　さらに、宿屋に滞在していたツエットからも、村についての情報が得られた。

ツエット

「この村の人は、３年前にスタンさんが光の結晶を見つけたものだから、石碑にある伝説を、本当に信じるようになったんですよ」
　洞窟に入ろうとすると、番をしているラルフに止められてしまい、入ることができない。

ラルフ

「このあたりをうろつくなよ。えんぎがわるい。赤毛のよそ者に洞窟に行かれるとこまるんだよ！　村に災いがおこるからな」
　仕方なく、村の中を探索するアドル。洞窟に入る手がかりはないかと、村長の家を訪れる。

村長ルビック

「きみかね。赤毛の冒険者とは。ここは、しずかな村だ。くれぐれもさわぎをおこすような事はせんでくれよ。ところで……きみは、わしの銅像を見てくれたかね」
　アドルが見ていないと答えると、村長はがっかりして答えた。

村長ルビック

「そうかね……。やはり、村の真ん中でないと目立たなくていかんな。銅像は、村の西はずれにある。ぜひ見ておきたまえ」
　村長の家には、アドルに好意的な女性デルもいた。彼女はアドルに、貴重な情報を教えてくれる。

デル

「あら、あなた赤毛なのね。あなたも洞窟の中を見にきたんでしょ。でも、赤毛だと、村の人たちが入れてくれないわね。ウイリーなら、あなたのことを助けられると思うわ。
　いまのこと……あたしが言ったってことは、みんなにはナイショよ」
　とりあえず、アドルは村長の像を見に行った。像は、村の西のはずれにあった。そこには、デルが教えてくれたウイリーの姿もあった。

ウイリー

「この村長の銅像ってさ。かっこわるいだろ。村長は、村の真ん中にたてるつもりだったんだ。でも、村の人みんなで反対して、ここにしたんだ。どうせ作るんだったら、冒険家スタンの像でも作ればいいのにさ。
　あれ!?　にいちゃんも冒険家なのかい。やっぱり冒険家ってカッコイイよな。おいらも、冒険家になりたいんだ。もちろんスタンみたいなカッコイイ冒険家にね。おいらは、ウイリー。よろしくな。
　いま、村長の言いつけで銅像のそうじをやらされてるんだけど。かんじんの、タワシがなくてこまってたんだ。なぁ、にいちゃん、冒険家だろ。荷物のなかにタワシなんかもってないかい？　おいらが買ってあげるよ」
　たわしは、村長の家で見つかった。たわしをウイリーに渡すと、

ウイリー

「へっ！　たわしを持ってたの。へんな冒険家だね……。
　じゃあ、おれ20Gしか持ってないから、これで売ってくれよ」
　アドルは、ウイリーにたわしを渡して、20ゴールドを手に入れた。

ウイリー

「何かあったらおいらの所に来なよ。助けてやってもいいからさ」
　村の中央部に戻ると、洞窟の入口に村人たちが集まっている。

ラルフ

「洞窟の中に入ったふたりが帰ってこないから…心配になって様子を見に行ったらこんなことに。おい！　しっかりしろっ!!」

ケガ人（ロボラ）

「……洞窟の中には……ニーナが、まだいる……奥の広間らしい所まで行ったら

……急に、まわりのようすが……おかしくなったんだ。それまで……なんともなかったのにいきなり……おそわれてにげる最中……ニーナとはぐれてしまった」

なにやら事件が起こったようだ。アドルは詳しく話を聞くために、村人たちに近寄る。

ケビン

「３年前と同じだ……。冒険家スタンが結晶を見つけたときもそうだったんだ。中にいる女の子を、はやく助けにいかないと大変なことになる！　かといって、オレたちじゃ洞窟の奥までたどりつけないぞ」

と、そのとき、ケビンは近くにアドルがいることに気づいた。

ケビン

「きみっ!!　冒険家だろ。なかにいる女の子を助けに行ってくれないか？」

ケビンのこの申し出に、さらに村人たちが集まり、心配そうな声を上げる。

カカリコ

「ちょっとまって！　この人は冒険家みたいだけど……赤毛よ。赤毛の旅人は、村に災いをよぶって、昔から言われてるじゃない」

ケビン

「そうだな。赤毛だもんな。ますますメンドウなことになったりしたら大変だ」

ウイリー

「おいらが行くよ!!」

村長ルビック

「なにを言ってるんだ。おまえは、まだ子どもだ。ケガをしたらどうするんだ」

ウイリー

「みんな、いくじなしだよ！
　中には女の子がひとりでいるんだぜ。早く助けにいかなきゃ！」

もめる村人たちに、長老が決定を下した。

長老ローゼル

「ここは、やはりその旅人に行ってもらうのがよかろう」

村長ルビック

「長老!!　いいんですか。災いをよぶ赤毛ですよ」

長老ローゼル

「中の娘さんのことを心配するのが先じゃ。洞窟の中を進むには剣の心得があるものでないとムリじゃ。
　赤毛の旅人よ。洞窟の中の娘さんを助けてはくださらぬか？」

アドルは「はい」と長老の頼みを聞き入れた。

ウイリー

「さすがだね。やっぱり冒険家だったらそうこなくっちゃ」

長老ローゼル

「行ってくださるか旅人どの。ではウイリーや。おまえでも案内ぐらいはできるじゃろう」

ウイリー

「わかった！　じゃ、あんたは、先に行っててくれよ。おいらは、用意するものがあるからさ」

カカリコ

「……」

洞窟の入口まで来ると、ようやくウイリーが到着した。

ウイリー

「おまたせ!!　中にいる女の子なんてすぐに助けられるさ。その真ん中のトビラは開かないんだよ。もうひとつの入り口を開けるしかけがあるんだ。へへっ、そっちのはじっこでちょっとまっててよ」

ウイリーが石のくぼみに飛び乗ると、洞窟への扉が開いた。

ウイリー

「おいらは、村の人にたのんだ物がとどいたら行くからさ」

見送るウイリーの声を背に、アドルは洞窟へと足を踏み入れる。

フォレスタ洞窟

洞窟の中で、少女が１人倒れているのを発見する。

女の子

「……。……！」

アドルが駆け寄ると、少女は意識を取り戻したようだ。そこへ遅れて出発したウイリーが到着する。

ウイリー

「無事だったみたいだね。おいらたち、きみを助けに来たんだよ」

ニーナ

「あの、わたし……父さんの行った場所がどんなところか知りたくて……。とつぜん、魔物が出てきて……案内の人とはぐれてしまって…いっしょに来たロポラさんは……!?」

ウイリー

「ああ、その人なら、だいじょうぶさ。ちょっとケガしてたけど、いまは、村の人が見てるからね」

ニーナ

「そうですか。よかった。もうしおくれました。わたし、ニーナといいます」

ウイリー

「おいら、きみのこと知ってるよ!!　冒険家のスタンと暮らしてたニーナだろ。スタンのことなら、なんでも知ってんだ。おいら、スタンのことすっごくソンケーしてるんだ」

ニーナ

「……ありがとう」

ニーナとウイリーのやりとりが続くところに、２人の男が応援に駆けつける。

ジョーイ

「どうやら無事のようだな」

ウイリー

「みんな、おそいよ！」

カイ

「そう言うなよ。洞窟に入るのは、はじめてなんだからな。村長の目をぬすんで、しのびこんでいたおまえとは、ちがうんだ。
　とにかく、また何かおきる前にはやく外へ出たほうがいい」

ニーナ

「すいませんでした……」

ウイリー

「気にするなって、へへっ……」

ニーナは、２人の男に連れられて村へ戻った。あとを追おうとするアドルに、ウイリーが誘いをかけてくる。

ウイリー

「なあ、せっかくだから、もっと奥に行ってみようよ」

そう告げたウイリーは、そのまま奥へと走っていった。アドルは、あわててあとを追う。

ウイリー

「おいら、さっきから気になってたんだ。これ、はじめてみる穴だ」

そう言ってウイリーは、穴の中に入っていく。

ウイリー

「奥まで行けるみたいだ」

ウイリーに続き、アドルは穴の中へと入る。その耳に、ウイリーの叫び声が届く。

ウイリー

「たすけてー！」

あわてて駆けつけたアドルが見たのは、ウイリーに今にも襲いかかろうとしているモンスターの姿だった。素早く駆け寄り、撃退する。

ウイリー

「ああ、ビックリした。
　たすかったよ、サンキュー」

その通路は行き止まりだった。

ウイリー

「ここで行き止まりみたいだ。でもこれって、何かありそうであやしいよ」

ウイリーの言う場所に立った瞬間、アドルの身体は洞窟の地下へと運ばれていた。

フォレスタ洞窟・地下遺跡

ワープした先には、古代のものらしき遺跡があり、その奥では美しい少女が氷漬けになっていた。それに目を奪われていると、背後に腕輪が１つ落ちてくる。

と、どこからか声が聞こえてきた。

？？？

「……こんなこともあるのか。自分さえ信じられないオレが……誰かを信じて、これほどの時を眠っていたとは……。そして……その想いに、こたえる者がいる」

氷漬けの少女の前に、異様なオーラを放つ１人の男が現れた。

男

「もう、500年たったか……。
　……。おどろかせたようだな。
　オレの名はストーカー。大昔に、人間をやめた魔法使いだ。心配するな。少なくとも、おまえの敵ではない」

ストーカーと名乗る男はいったん姿を消し、今度はアドルの横手に現れる。

ストーカー

「オレは、みずからこの腕輪のとりこになり眠りについた。この娘……フォレスタを助けるためにな。その契約の腕輪は、おまえが持っていてくれ。腕輪の力で魔人となったオレは腕輪の持ちぬしがいないと、この世に、いられないのだ。
　目的がちがっても、オレとおまえは、同じ道をゆくことになりそうだ。いずれは、何かおまえの力になれる事もあるだろう」

ストーカーの望み通り、アドルは契約の腕輪を受け取る。

ストーカー

「南にある部屋をぬければ外に出られるはずだ。
　……気をつけるんだな」

そう言い残して、ストーカーは姿を消した。アドルは言われたとおりに南にある部屋に向かう。そこには、光の魔獣ヴァルテモスが待ち構えていた。岩石落下やレーザーで攻撃してくる巨大な魔獣を打ち破ったアドルに、ストーカーが再び語りかけてきくる。

ストーカー

「見せてもらったぞ。あいつは、光の結晶を守る魔獣だった。魔獣をあいてに、剣だけであれだけ戦えるとはたいしたものだ。オレの見こみは、当たっていたようだな。これで外に出られるはずだ。
　オレは、この時代で調べておきたいことがある。しばらく失礼する。また会おう」

ストーカーは姿を消した。アドルは、村に戻る道を急いだ。

フォレスタ村

ウイリー
「もどってきた!!　無事だったんだね。
　急に消えちゃったときには、びっくりしたよ。おいらが、のっかってもなんともならなかったのに。でも無事に帰ってきたし、まっ、いいか！
　じゃ、村の人たちも気にしてると思うからおいら先に帰ってるよ」
村人の態度は、少々変化していた。アドルに対する態度がわずかだが柔らかくなっているのである。

ラルフ
「女の子が無事でよかったよ。ごくろうだったね」

長老ローゼル
「よう戻られたのぉ旅人どの。ふぉっふぉっふぉっ」
宿屋に戻ったアドルはカカリコに話しかける。

カカリコ
「……。洞窟で、おきたことはあなたが悪いわけじゃない。それは、わたしにもわかってるわ。これから起こるかもしれない災いのことが不安なの」
ウイリーの家では、傷を負ったロポラが身体を休めていた。サンドリアに戻る前に、アドルは様子を見に行く。

アニー
「この人、もうだいじょうぶよ」

ロポラ
「ニーナさんは、サンドリアに帰ったそうですね。あなたが助けてくれたのですね。ありがとうございました。ニーナは、スタンさんが帰るのをひとりで待っているんです。
　それにしても……スタンさんは、どこへ行ってしまったんでしょうか」

ウイリー
「おいら、お願いがあるんだ。これから、あんたのことを『兄き』ってよんでもいいだろ。冒険家の先パイだし。洞窟の中じゃ、わりかしカッコよかったからね。
　それと、ニーナのことだったら心配しなくていいよ。村の人がサンドリアまでおくっていったからさ。サンドリアに行ったらニーナの道具屋によってあげなよ。兄きを見たら、きっと、よろこぶぜ。
　ニーナには、おいらのこともよろしく言っといてくれよな。
　あっ、そうそう。おいら洞窟でさ、こんなもの見つけたんだ。おいらにはこれがなにかよくわからないから兄きにやるよ」
ウイリーが手渡したのは、水のエレメンタルだった。

ウイリー
「じゃ、何かこまったことがあったら、いつでもおいらの所に来てくれよ。おいらって、けっこうたよりになるんだぜ」
フォレスタ村での探索をひとまず終え、アドルはドーマンの待つサンドリアへと向かう。

サンドリアの町

サンドリアの町に戻ったアドルに、１人の男が話しかけてきた。

レイ
「きみっ！　アドルくんだろ。ドーマンさんが屋敷で待ってるよ。ドーマンさんに、みこまれるなんて、なかなかやるね」
アドルはまず、ニーナの店に向かった。すると、店の前から美しい音色が聞こえてくる。

ナレーション
「どこからかオカリナの音色が聞こえてくる。
　ニーナがオカリナをふいている」

ニーナ
「アドルさん！　洞窟では、助けてくださって本当にありがとうございました。
　アドルさんは、ドーマンさんにたのまれて幻の都を探しに行かれるそうですね。わたしの父さんも、幻の都を探す冒険家でした。でも……旅に出たまま、なんのたよりもなく……もう３年になります。
　わたし……。父さんに……冒険家のスタンさんに、砂漠で助けられたんです。わたしは、記憶をなくし、身よりもありませんでした。父さんの歩いた場所がとっても見たくなって助手だったロポラさんに、お願いして、あの洞窟に行ったんです。
　アドルさんも、幻の都を探す旅に行かれるなら……いつか父さんに会うこともあるかもしれませんね。
　……グスン。ごめんなさい。父さんのことを思い出したらナミダが出てきちゃった」
そう言い残し、ニーナは店の中へと姿を消した。店の中で、アドルはまず「オカリナのこと」を尋ねてみた。

ニーナ
「オカリナは、わたしが砂漠で助けられた時に持っていたものなんです。これで父さんの教えてくれた曲をかなでると、気持ちがおちつくんです」
次に「スタンのこと」を聞く。

ニーナ
「なにも思い出せず行く所のなかった、わたしを引き取ってくれました。わたしには、とっても大切な父さんなんです。父さんが砂漠で、わたしを見つけてくれなかったら……スタンさんは、わたしの命の恩人なんです」
店を出る前に、アドルは店の奥にある宝箱の存在に気づく。

ナレーション
「宝ばこの中には、もんしょうのきざまれた『メダル』が入っている」

ニーナ
「アドルさん。お仕事、がんばってくださいね」

サンドリアの町・ドーマンの屋敷

屋敷に到着したアドルは、さっそくドーマンにフォレスタ村での報告を行った。

ドーマン
「フォレスタ村の洞窟では、ひとさわぎあったそうだね。それにしても、きみの無事な顔が見られてなによりだ。
　さあ、この結晶を受け取ってくれたまえ」
アドルは、ドーマンの差し出した光の結晶ルミナスを受け取る。

ドーマン
「幻の都のナゾをとくためには残る結晶のすべてを集める必要がある。フォレスタ村の洞窟のような場所が、このあたりにはまだいくつかあるのだ。
　実は、すでにスタンくんの調べで、わかっていたのだが……結晶のひとつが沼地の洞窟にあるらしい。それを、ぜひ君に確かめてもらいたいのだ。
　沼地の洞窟へ行くには、草原を東に進み、森林を北にいけばよい。サンドリアの人々を助けるためだ。よろしく頼んだよ」
屋敷をあとにしようとするアドルに、執事のパーカーが声をかけた。

執事パーカー
「あっ、待ってください！　アドルさん!!　忘れるところでした。ドーマン様からのあずかりものです。これからの旅にかならず役にたつだろうとのことです。
　どうぞおもちください」
パーカーが手渡したのは、地のエレメンタルだった。

執事パーカー
「沼地は、草原を東へ進み森林を北にこえた所です」

サンドリアの町

ニーナの道具屋付近に来ると、あたりにニーナの悲鳴が響き渡った。

ニーナ
「きゃ――――――っ！」
その声を聞いて、武器屋の店主ビッグスが表に飛び出してくる。

ビッグス
「なんだ！　いまのはニーナのヒメイじゃねえかっ！　なにがあったんだ!?」
あわてて道具屋に駆けつけると、ニーナが床にへたり込んでいる。

ニーナ
「あっ、アドルさん!!　奥の部屋に誰かいるんです。気をつけてください」
アドルが奥の部屋に進むと、そこには鎧を着込んだ１人の男が立っていた。

???（カリオン）
「赤毛のコゾウ……。おまえか、アドルという旅人は！
　おまえに忠告しておく。ケフィンのことには、かかわるな！　それが、おまえの身のためだ」
男の姿は、跡形もなく消え去った。そこに、隣の部屋からニーナが駆けつけてくる。

ニーナ
「だいじょうぶですか!?　あの人は、いったい……。ここにあるのは、父さんが遺跡で見つけてきたものばかりなんですけど。
　あっ、父さんのメダルがなくなってるわ！　ほかのものは、何もなくなっていないのにあれだけ……なにか大切なものだったのかしら」
アドルは詳しく話を聞いてみる。

ニーナ
「あの人が、持っていったのは父さんが砂漠のケフィン廃都で見つけたメダルです。でも、なぜあのメダルを持っていったのかしら」
道具屋を出ると、ウイリーがやって来る。

ウイリー
「兄き！　兄きも、ここにいたのかい。村長のおつかいでサンドリアに来てみたらこのさわぎだろ。おいら、どきどきしちゃったよ」
アドルは、ウイリーに「スタンのメダルのこと」を尋ねてみた。

ウイリー
「そのメダルってのは、ケフィン王国に関係あるんじゃないかな。スタンは、ケフィン王国の歴史を調べてたからね。
　そういやぁ、おいらが森林で道にまよったとき……じゃなくておいらが森林を探検してるときにさ。森林の中で、小さな小屋を見つけたんだ。そこに、マーシャって女の人がいたんだけどその人がケフィン王国に、とってもくわしいんだ。
　だから、メダルのこともマーシャに聞いてみたら、なにかわかるかもね。おいらに聞き

たいことはまだあるかい？」
アドルは続けて、「ケフィン王国のこと」を聞いてみた。
ウイリー
「ケフィンは、大昔にあった王国だよ。錬金術で、さかえた国だったらしいよ。でも500年前に、とつぜん消えちゃったんだ。いまは東の砂漠にある遺跡しか残ってないそうだよ。
マーシャから聞いた話だけどね」
アドルはウイリーに別れを告げ、マーシャに会うために森へと向かった。
ウイリー
「じゃ、兄き。がんばってくれよな」

ウッド高原～マーシャの家

草原の先、ウッド高原を抜けたアドルは、1軒の小屋にたどり着く。すると小屋の入口から、1人の女性が姿を現した。
マーシャ
「あら、めずらしい。お客さまかしら…。道にまよわれたわけでもなさそうですね。何もありませんがよろしければ中へどうぞ」
小屋に招かれたアドルはマーシャに話を聞く。
マーシャ
「以前は、この付近も冒険者を多く見かけたものですが。このごろは廃都の方へばかり行っているのか、あまり、見かけませんね。見たところ、あなたも冒険家のようだけど……やはり幻の都を探しているのかしら？
あら！　そういえば、まだお名前も聞いていませんでしたね」
ナレーション
「アドルは自分の名前を教え、いままでのいきさつを話した」
マーシャ
「そう…アドルさんというの。勇気とやさしさを感じる良いひびきの名前ですね。アドルさんも幻の都や古代錬金術に関心があるようですね。
気をつけてくださいね。幻の都を探そうとして、いままで多くの冒険者が姿を消していますから……。
私はマーシャといいます。もう、この辺りでも錬金術をいまの世に伝えている家はほとんどありませんが…私は家に代々ついできた錬金術を守ってきました。
あらっ、アドルさんは、エレメンタルをいくつか持っているようですね。よろしければ錬金術の一部をお見せしましょう。エレメンタルが3つあれば錬石を作ることができます。
錬石には様々な錬金魔法がかくされているのです。アドルさんはいま、地と水のふたつのエレメンタルをお持ちのようだから…もうひとつは私がいま持っている炎のエレメンタルをさしあげましょう。
これで…炎、水、地の3つのエレメンタルがそろいました。この組み合わせで、錬石『セクスタ石』ができます。では、さっそく作ってみましょう」
マーシャは、アドルの目の前で実際に錬金術を行って見せた。
マーシャ
「では、錬金魔法の力をためしてみましょう」
2人は外に出て、魔法を試し始める。
マーシャ
「錬金魔法にはあつかう者の強力な気力が必要となります。アドルさんは剣士のようですから、その錬石を剣に装備すれば気力が効果的に伝わることでしょう。
今、アドルさんは　セクスタ石を装備した剣をお持ちですから…錬金魔法アバランチロックが使えるはずです。
さあ、アドルさんの気力を最大限に上げてから剣をふってごらんなさい」
マーシャに言われたとおり、アドルは気力を上げて剣を振った。すると、剣の先から炎が飛び出した。
マーシャ
「こんなにかんたんに錬金魔法が使えてしまうなんて……アドルさん、前に魔法を使っていたことがおありのようですね」
2人は家の中に戻り、話を続けた。
マーシャ
「おどろきました。本当にすばらしいそしつをお持ちなのね。きっとその力は、アドルさんの冒険の助けになるはずです。でも、ひとつだけ注意してもらいたいことがあります。
錬金魔法はエレメンタルの力をゆうごうさせた錬石から生み出すものなのです。ですから、錬石よりも強力なエレメンタルが近くにあるときは……そのえいきょうを受けて力がうまくはたらかなくなったり、ぼうそうすることがあります。
たとえば…結晶がおかれている場所がそうです。結晶が決められた場所で光をはなっている間は魔法を使ってはいけません。何が起こるかわかりませんから…。…いいですね。
また、エレメンタルを見つけたら私の所へよってください。力になれると思います」
アドルはさらに、マーシャから「ケフィン王国のこと」も教えてもらう。
マーシャ
「もともとは、この付近すべてがケフィン王国のりょうちだったようです。でも歴史が伝えるとおり、すでに滅んでしまった王国なのです。砂漠の東のむこうに、廃都とよばれる遺跡が残っているぐらいですね。
……。幻の都の伝説は、そのケフィン王国の一部が、今も昔の姿のままどこかに残っているものだと。そういう話を聞いた事もあります」
次は、「スタンとメダルのこと」を聞く。
マーシャ
「スタンは、3年前に姿を消しました。ここにもよく立ちよってくれたのに…。彼は、幻の都を探していました。いまは無事でいるかどうかもわからず…とても心配です。
スタンはケフィンの廃都で王家のもんしょうを示すメダルをみつけていたようですね。メダルは、錬金術をあつかう者にとっては特別な意味をもつものがありますが……。
残念ですが、それがどういう意味のメダルだったのかは、私には、わかりません」
最後に、「結晶のこと」を聞く。
マーシャ
「言い伝えによれば、ケフィン王国は錬金術の力でさかえていたそうです。錬金術とは、すべての元になる6つの元素を組み合わせ、あたらしい力を生み出すことです。
地、水、炎、風、闇、光。これらの力を強く宿した結晶がこの付近の土地に、今も眠っているのです。スタンも、6つの結晶は幻の都を探す手がかりになるだろうと言っていました」
マーシャという力強い協力者を得たアドルは、ドーマンに教えられた沼地を目指す。その姿を見送るかのように、ストーカーがどこからともなく姿を現す。
ストーカー
「この時代に錬金術をつぐ女か…。
……それにしてもあれほどフォレスタににているとは…。もう少しだ、フォレスタ。必ずオレが…」

サウスウッド

高原の先の森を進むと、1人の少女が2人の男にからまれている。
女の子
「な、なにするのよ！　借金は、かならず返すっていってるでしょ！」
らんぼう者1
「もう待てねぇよ」
らんぼう者2
「期日は、とっくにすぎているんだ！」
らんぼう者1
「これから、約束どおりコキ使ってやるぜ！」
見ていられないと、アドルは3人に近づいていく。
らんぼう者1
「むっ、なんでぃテメエはっ！　見せモンじゃねえぞ!!」
女の子
「ああっ！　旅のお兄さん助けてぇー！」
らんぼう者2
「ケッ！　オレたちが悪モノみてぇな言い方をするんじゃねぇ！」
らんぼう者は女の子をこづく。
女の子
「イテッ……！」
らんぼう者1
「この娘はなぁ、オレたちに9000Gの借金をしてるんだ！　期日までに返せねぇときは、この娘が9000G分はたらくって話でな」
女の子
「お金がないと、お母さんの病気が治せないの。あたしが、いなくなったらお母さんは……」
らんぼう者2
「けっ！
しめっぽい話を持ち出すんじゃねぇ!!」
らんぼう者1
「それともナニかい？」
らんぼう者2
「旅の兄ちゃんが、かわりにこの娘の借金を払うとでもいうつもりなのかい？」
アドルは、女の子を助けることにした。
らんぼう者1
「なんだとぉ。上等だ!!」
らんぼう者2
「なら、ふところの物を出してもらおうじゃねぇか」
しかし……所持金が足りなかった。
らんぼう者1
「なんだ、なんだ!!　足りねえじゃねえか。しょうがねえヤツだな」
らんぼう者2
「そういうことならひと仕事してもらわねえといけねえな」
らんぼう者1
「さあ、こっちに来てもらおうか」
らんぼう者2
「この奥で、ちょっとした見世物をやってるんだ」
らんぼう者1
「そいつに、すこしばかり顔を出してもらおうじゃねえか」
らんぼう者たちに案内された先は、木の柵で覆われた闘技場のような場所だった。柵にはレバーが付いているが……。

ナレーション
「スイッチがある……。かたくて動かない」
　すると先ほどのらんぼう者たちがアドルを突き飛ばし、レバーを下におろした。次の瞬間、その横の扉が開き、中から巨大な狼のような魔物デゼルトウルフが姿を現す。突進してくる敵をかわしつつ、敵を倒すと、先ほどの少女がやぐらの上から声をかけてきた。
女(テラ)
「わあ、スゴーイ。あいつを、やっつけちゃったよ！」
　少女の後ろから、先ほどのらんぼう者たちも姿を現す。
テラ
「ディオス兄ちゃん。あいつ、アドルっていうんだよ。最近、サンドリアに着いたばっかりの冒険者さ。金持ちドーマンにやとわれてるって話だよ」
らんぼう者1（ディオス）
「へェー、なかなかやるじゃねえか。ただの、お人好し冒険家じゃねえって事だなぁ」
テラ
「やい、アドル!!　くやしいだろ。あたしら、はじめっからグルだったのさ。
　いいかい、あたしらは世界をまたにかける盗賊団イブール兄妹さ。よーく、おぼえておきな。
　それにしてもさぁ。よく今まで生きてこれたよねぇ。あんたほどのお人好しでさぁ」
ディオス
「いまどき、人のいいヤツなんてソンするだけだぜ。ドーマンなんかの手下になってうかれてんじゃねえぞ。じゃあな、あばよ！」
　言うだけ言ってアドルを笑った3人は、どこかへ消えていった。アドルは闘技場らしき場所をあとにし、再び沼地を目指した。

コキリコ村・入口

　沼地の途中にあるノースウッドに向かおうとすると、1人のきこりがアドルを制止する。
テズ
「おい、きみっ！　魔物にやられるぞ。森の中に入っちゃダメだ」
　仕方なく、アドルはいったん右手にあるコキリコ村へと足を向ける。

コキリコ村

　この村は、きこりが集まって暮らしている場所だった。
パイク
「おや、みかけない顔だな。こんな森林の奥まで、何しに来たんだい。よかったら、親方の話を聞いてあげてよ。きこりの仕事ができなくておちこんでるんだ」
ヘッケル
「おれたちの楽しみは、ラムゼンの町に行くことさ。切った木を、ラムゼンの町でイカダにして川に流す。そのあと、町の酒場でドンチャンさわぎさ。でも、このさわぎじゃあね。ラムゼンの町にもしばらく行けないな」
　酒場の主人に「沼地の洞窟のこと」を聞いてみる。
酒場の主人グレップ
「沼地に洞窟があることは、話に聞いているよ。なんでも洞窟には、水の結晶とかいうもんがあるそうだな。何人かの冒険家が、今まで結晶を手に入れようと洞窟に入っていったよ。でも、結晶は強い魔獣に守られているらしい。
　沼地の洞窟は、もともと水の精霊ネードの住まいだと言われているところだ。ネードは森の守り神だ。さわらぬ神にタタリなしってところだろうな」
　次に「きこりたちのこと」を聞く。
酒場の主人グレップ
「みんな、町や村に残してきた家ぞくのために、がんばってるのさ。だが、森の中に凶暴な魔物が出るようになったからな。
　思うように、きこりの仕事ができなくて、みんな大弱りだよ」
　アドルはきこりの親方であるロッドに、事情を聞くことにした。
ロッド親方
「木を切って30年。わしが、きこりの親方だ。きみも、きこりになりたいなら倉庫のオノをかついで森の中に入りなさい。
　……と、言いたいところだが。森には、凶暴な魔物がうろついている。とても仕事ができる状態じゃない。こまった事になったもんだ」
　ほかにもきこりたちから話を聞いたアドルは、村をあとにした。

コキリコ村・入口

　村の入り口では、旅人ときこりが激しく言い争っている。
旅人ハルタ
「なんとかここまで魔物をさけてやって来たんだ。たのむ！　このまま行かせてくれ！」
テズ
「ダメなものは、ダメだ。ここから先は、あんたには危険すぎるよ。オレたちの仲間も大ケガをしてる。そんな軽装で、この森を、こえようなんてムチャだ。
　あっ、赤毛のきみっ！　ちょうど、いいところに。この人が、どうしても沼地の宿まで行くと言って聞かないんだ。ここまで来れたのだって運がよかっただけなのに。
　すまないが、この人を親方のところまでつれて行ってくれないか？」
　アドルはテズの願いを聞き入れ、旅人を連れて親方のもとに向かう。

コキリコ村

ロッド親方
「あんた、ハルタさんだったね。なんでそんなに身の危険をおかしてまで沼地の宿に行きたいんだね」
旅人ハルタ
「ぼくの持ってきた薬草を心待ちにしている人がいるんだ。【カメリアのつぼみ】といってなかなか手に入らない貴重な薬草を持ってきた。これは、宿の娘の病を治すために必要なものなんだ。
　娘さんのことを考えると一刻も早く、この薬草をとどけなきゃいけない」
ロッド親方
「そうか……それには、凶暴な魔物がいるノースウッドをこえなきゃいけねえ……。
　そういうことならわしも、じっとしていられねえ。わしが、行ってやろう！」
きこりたち
「お、親方ぁ!!　オレたちも行きます！」
ロッド親方
「……。ダメだ。お前たちはここにいろ。森の中にいる魔物どもは手におえるやつらじゃない。ここは、オレひとりで行く！
　さあ、沼地の宿に持っていく物をくれ」
　ロッド親方は、ハルタからカメリアのつぼみを受け取り、単身ノースウッドへと旅立つ。
ロッド親方
「オレに、もしもの事があったら後のことは頼んだぞ」
　残されたきこりたちは、みんな心配そうにそわそわしている。
ラッド
「親方……。だいじょうぶだろうか。親方の腕っぷしは、ここにいるきこりの中じゃ一番なんだが……。あいては凶暴な魔物。もしものことが、なければいいが……」
コット
「親方……オレは、親方がぶじに帰ってこれるよう水の精霊においのりします」
ジック
「沼地の宿に行くんだったら北の森をこえないといけないな。北の西がわから外に出て北に向かうんだ」
　アドルは親方の様子を確認するために、そのあとを追って森に入っていく。

ノースウッド

　森を奥へと進んでいると、ロッド親方が倒れているのを発見する。
ロッド親方
「なんだ？　オレの後をおってきたのか。オノをふり回すならお手のものだが、あいてが魔物じゃーな。そう、うまくはいかんようだ。ふがいなくてスマン。
　あんたなら、オレよりは行けそうだな。すまねぇがこのカメリアのつぼみをたのんでもいいかい？」
　アドルはうなずき、ロッド親方からカメリアのつぼみを受け取る。
ロッド親方
「わしは、だいじょうぶだ。これを宿の主人に持っていってくれ。うぐっ……」

沼地・宿屋

　無事ノースウッドの森を抜けたアドルは、雨が降る沼地に出る。その片すみには、ひっそりと1軒の宿屋が建っていた。
宿屋の主人ネスカ
「凶暴な魔物が出るというのに、森林をこえて来たのか。君も、幻の都を探し、結晶を求めてやってきたクチだね。残念だが、洞窟の入り口は閉ざされて誰も入れないんだ。
　それで、わたしに何か用でもあるのかな」
　アドルは、託されたカメリアのつぼみを、ネスカに渡した。
宿屋の主人ネスカ
「おおおおっ！　これは、まさしくカメリアのつぼみ！　これでフェイのためにクスリを作ってあげられる！　ありがとう!!
　フェイの病も回復にむかうだろう。あなたのおかげだ。なんと言って礼をしたらよいのやら。これで、わたしも心おきなく宿屋の仕事ができるよ」

沼地

　アドルはそのまま、水の精霊がいるというネード洞窟の入口へと向かう。スイッチを押して橋を架けながら進み、洞窟にたどり着くが、入口はかたく閉ざされていた。仕方なく、アドルはいったん宿屋へと戻る。

沼地・宿屋

宿屋では、寝込んでいたフェイが元気になっていた。

宿屋の主人ネスカ

「わが娘フェイは、すっかり元気になったよ。フェイは、あなたの事を気に入ったようだ。フェイの元気な声を聞いてくれ」

フェイ

「おにいちゃん。フェイ、元気になったよ。あのね、きのう夢の中で水の神様とお話したの。水の神様はね、おにいちゃんが来るの待ってるんだよ。だから、水の神様が教えてくれたの。洞窟の扉の開けかた、おにいちゃんにおしえてあげる。

洞窟の扉の前で、赤、青、緑、黄の順におせばいいんだって。フェイには、なんの事かよくわからないけど、それで洞窟の扉が開くんだって」

沼地

扉の開け方を聞いたアドルは、再度洞窟へと向かう。

ナレーション

「洞窟の入口は、かたく閉ざされている。時間内にボタンをおしてください」

赤(A)、青(X)、緑(Y)、黄(B)と、フェイに聞いたとおりにボタンを押すと、扉が開いた。

ネードの洞窟

途中ネードの秘薬などを手に入れ、アドルの探索は続く。最深部に到達すると、水の魔獣ヒュドールが姿を現した。

液体のような身体にアドルを引きずり込んで攻撃してくる強敵を撃退すると、アドルの身体は祭壇の前に転送される。そして、水の精霊ネードが現れる。

ネード

「わたしは、水の精霊ネード。1000年のあいだ、森林に住む者たちを見守り続けてきました。結晶を守る魔獣は、役目を終えて、眠りにつきました。あなたが求めている場所には、災いをまねく大きな力があります。

結晶は、500年の間その力を、かたく閉ざしていました。その力が、心なき者たちによって使われれば大きな災いとなるでしょう。そうなれば、この地は、復活も望めない死の土地となってしまいます。心なきものに力を渡してはなりません。この先にある結晶は、あなたの手にゆだねておくことにしましょう。結晶の閉ざす力は、人の手にあまる危険な力なのです。

もし、あなたがその力のある所にたどり着くことができれば……。この地に災いがおよぶのを、さけられるかもしれません。お願いします。いまは、あなただけが頼りなのです」

そう言い残し、水の精霊は姿を消した。アドルは祭壇に出現した水の結晶に歩み寄る。

と、そこに何者かの声が響き渡る。

テラ

「ちょっとお待ち！」

サウスウッドでアドルをだました、イブール一家が姿を現す。

テラ

「悪いけどその結晶はあたしたちイブール一家がいただくわ。あんたなんかが持ってたってどうせ全部集めるなんてできやしないんだからね！　さっさとドーマンの所へあやまりに帰りな。

『イブール一家がいるから結晶を集めることができません』てね！

あたしたちは、これからセーベの遺跡に行かせてもらうけど。追って来たってムダだよ。あんたみたいな、お人好しにつかまる、あたしたちじゃあないんだから。

あっはははははっ」

高らかに笑うと、イブール一家は水の結晶を奪い去っていった。アドルはとりあえず、コキリコ村まで戻ることにした。

コキリコ村

ペルロ

「なにはともあれ、親方が帰ってきてよかった……。あんた、ただの冒険家じゃないね。勇気ある冒険家だ」

酒場の主人バック

「ここに店を開いて30年。今の親方とは、長い付き合いになるよ。親方は、奥さんを病気でなくしてるんだよ。奥さんの病に効く薬草が手に入れられなかったんだ」

ジック

「あんたなら、この先もきっと、だいじょうぶだ。でも、ゆだんしちゃいけない。この先はドクを持ったキケンなやつが多いからね」

アドルが村に到着する頃には、傷を負っていたロッド親方も元気になっていた。

ロッド親方

「あの旅人にかわって礼を言わせてもらうよ。ありがとう。ところで、ずいぶんうかない顔をしてるじゃないか。どうしたんだい」

アドルは、水の結晶とイブール一家のことをロッド親方に話した。

ロッド親方

「イブール一家かっ！　そうか、そりゃ大変だったな。そいつらの向かったって言うセーベの遺跡は、ここから東へ行ったところにある。

セーベ遺跡には、炎の結晶っていうもんがあると聞いている。イブール一家は、それをねらっているんじゃないか？

セーベ遺跡に行くなら、とちゅうにあるラムゼンの町に、よっていくといい。わしらには、何もしてやれそうにないが、道中の無事だけはいのらせてもらうよ」

親方が教えてくれたとおり、アドルはラムゼンの町を目指す。

ラムゼンの町

コキリコ村の東出口からラムゼン草原を抜け、ラムゼンの町へ。そこへ足を踏み入れると、道ばたにいたおばさんが声をかけてきた。

おばさん

「ちょっと、そこのおにいさん。そこの赤毛のイカシたおにいさんってば！　ちょっと、こっちにきなさいよ。おにいさんは、東にあるセーベ遺跡を見に来たんじゃないの？　だったら耳よりな話があるんだけど……。

どう？　聞いてみたくないかい？　500Gでいいよ」

アドルが断ると、

おばさん

「そんなこと言わずに聞いておくれよ。なら、300Gでいいからさ。ねっ、ねっ？　よしっ決まり！」

結局300ゴールド取られてしまった……。

おばさん

「お兄さんも、幻の都を探して冒険してるクチでしょ。だったら、セーベ遺跡には、ぜひとも行かなくちゃいけないよ。お兄さんも聞いてるでしょ。幻の都を見つけれるには6つの結晶を集めなきゃいけないって……。

セーベ遺跡には、そのひとつの炎の結晶があるんだよ。ついさっきも、若い3人組が遺跡に向かっていったところさ。どうだい、あんたもがんばって結晶を手に入れたらどうだい。いまからでも、まだ間にあうと思うがね。

…あら、あたしゃ、これから子守りにいかなきゃいけないんだったよ。世話のやける子どもがいると、いそがしくってね。じゃあね！」

おばさんは立ち去り、アドルから見えない裏道へ。そこにはなんと、テラたちイブール一家の姿が。

おばさん（アルガ）

「あのアドルってのは、見るからにお人好しってカンジだねぇ。あとは、アドルの取ってくる結晶を待っていればいいんだよ。遺跡から結晶を持ち帰ってくるのを、まちぶせしてやろうじゃないか。

おっと、いけない。はやいとこ、ここからずらからなくちゃね。あたしたち4人がイブール一家だって事がバレたらなんにもならないからね」

このことを知らないアドルは、正直にセーベ遺跡を目指すことにした。その前に、町で情報収集を始める。

カザ

「ここは、ラムゼンの町だ。東に向かうと、セーベの遺跡に行けるよ」

ラーク

「この川はね。砂漠をこえてサンドリアまでつながっているんだ」

旅人コルグ

「草原にいる魔物たちは、いわゆるトツゼンヘンイってやつだね。その一部は、東の砂漠からやって来るって話だよ。砂嵐の中から生まれてくるのもいるんだってさ。砂漠の行商人から聞いた話だからホントだよ」

冒険家フィーダ

「ぼくは、密林生物の研究家なのだ。北のジャングルへ行くつもりだったけど。この町まで来たら装備をととのえるお金がたりなくなって足どめさ。情けないったらありゃしない。ジャングルへ行くときはどくけしそうが、たくさん必要になるのさ」

倉庫番ウォン

「だめだめ。のぞいちゃだめだよ。ドーマンさんの荷物がしまってあるんだからね」

トーヤ

「おいら、知ってるんだ。町の倉庫には遺跡で集めた石ころが、いっぱいしまってあるんだ。でも、何に使うのかな？　おいらには、わかんねえや」

ガスト

「おや、冒険家かい。きみも、セーベ遺跡を調べに来たんだろ。だったら、まずは図書館でセーベの歴史を、まなばないといけないね」

アドルは図書館で下調べすることにした。

ラムゼンの町・図書館

アドルは図書館の司書や書物から、次のような情報を得た。

レノン

「ケフィン王国がさかえていた500年前。東の地方に広がる砂漠も、もとは豊かな土地だった。王国が無くなると、とたんにあれはてた不毛の土地となってしまった。そういう歴史

が残っておる」

ステア

「時には、ふりかえりたくない歴史というものもある。はるか昔に起こったケフィン王国としんりゃく者セーベの戦い。

強大な力を持つセーベはケフィン王国の豊かな土地をわがものにしようとした。そういう歴史が残っておる」

『古代錬金術の歴史』

「錬金術によって生み出される力によって、人々の生活がささえられた時代もあった。

500年前のケフィン王国では日常的な力だったのである」

『現在の錬金術』

「ケフィン王国が地上からなくなると同じころに錬金術を知る者たちも姿を消した。現在、錬金術を使える者はきわめて少ない」

『錬金術と錬石』

「エレメンタルは、錬金術によって組み合わせられ、その力を引き出すことができる。エレメンタルから錬金を作り剣などに装着することで、力の効果が得られる」

『力のエレメンタル』

「光、水、炎、地、風、闇、の力の元素をふくむ結晶のかけらがある。それらは、エレメンタルとよばれるものである。いくつか組み合わせると大きな力を出す事ができる」

『ラムゼン近郊案内』

「西方には深い森林、東方にはセーベ遺跡。北方には、大滝へと続く峡谷となっている。

峡谷から先に出現する生物は、見た目以上に危険な生物もいる。注意すべし」

『冒険者の心得』

「安全な旅をしたいなら、十分な装備を心がけよ。ポーションは、いつでも忘れずに備えておくべし。どくけしも大切！」

『旅人の伝説』

「各地に赤毛の旅人、または赤毛の剣士にまつわる伝説がある。その多くは、赤毛の旅人が災いを運ぶものとして伝えられている。

その災いとは、大嵐や戦いのきざしであると伝えられている」

『セーベ国とケフィン王国』

「いまから500年前、この地には、強い兵を持つセーベ国があった。セーベ国は、ゆたかな土地を求めケフィン王国に攻め入った。しかし、セーベ国はケフィン王国の反げきにあい、みずからの国を失うことになった」

『ジャングルの生物』

「はるか北方へ向かうと、人も通わぬジャングルへ続く。密林には、めずらしい生き物が多くいるが、それらはドクを持つものばかりだ。もし、ジャングルへ向かうなら、どくけしそうを必ずそなえるべし」

『水路の歩き方』

「セーベの遺跡につづく水路は、まず水門のカギにて水門をあける扉を開くこと。中のスイッチにより水が水路に満たされる。水路のすみずみまで水が満ちれば、道は水路に、水路は道となる」

水門のカギのことを知ったアドルは、カギの情報を求めて町をさまよう。

ラムゼンの町

あちこちで話を聞いているうちに、アドルは倉庫番のウォンから有益な情報を得た。

倉庫番ウォン

「セーベ遺跡？

あそこはただの廃きょさ。500年前から石ころがころがっているだけだよ。あそこにあった、めぼしい物はドーマンの手下が、ほとんど集めてしまったね。その時は、オレたちも手伝わされてメイワクしたよ。

セーベ遺跡に行くつもりだね。でも、この倉庫に水門のカギは無いよ。遺跡のことが知りたいならガラムじいさんの家族に聞けばいい。町の北がわの家だよ。

ガラムじいさんは、滅びたセーベの民の末えいだっていう話だからね。あそこの家だったら、水門のカギぐらいあるんじゃないかな」

アドルはさっそく、ガラムじいさんの家へと向かう。

ラムゼンの町・ガラムの家

ガラムの家には、ガラムの子どもたちしかいなかった。

ダナン

「父のガラムは、セーベ遺跡に入りびたって、何日も帰ってこない時があるんです。もともと家には帰らない人だったから、心配はないと思うのですが……。最近は、危険な魔物も、ふえましたからね。すこし気になります。

遺跡には、昔から炎の結晶があると言われてます。父のガラムなら、くわしい話も聞けると思うのですが。あいにく、ここにはいません。ずっと遺跡にいるんです。水門を開けないことには、遺跡の中へは入れません。

水門を開けるには、水門のカギが必要になります。奥の部屋にいるマサラに聞いてください。父のガラムが持っているカギと同じものを、マサラがもっていますから」

マサラ

「遺跡にいる父さんは、だいじょうぶかしら……。父のガラムは、しょっちゅうセーベ遺跡にいるんです。何日も帰らない事もあるし。もうずっと……わたしが子どものころからそうなんですよ。

遺跡にある水路を通るには、まず水門を開けなくてはいけません。そのためのカギがありますわ。これから遺跡へ行くつもりなんですね。このカギがあれば遺跡の水門を開けられますわ。どうぞ」

アドルはマサラから水門のカギを受け取る。

マサラ

「父のガラムは、遺跡で人を待っているのだと言ってました。わが家には、古くから言い伝えられている事があるんです。

赤毛の旅人が、人々の前に現れるのを待て。その者、すべての運命を見とどけるものなり。

わたしは、この話を父から聞かされていました。父は、祖父から聞いていたといいます。もしかしたら、言い伝えにある赤毛の旅人って、あなたのことなのかもしれませんね」

ラムゼンの町

遺跡へ向かう前に、再び情報を集める。

ジャーキー

「砂漠にあるケフィンの廃都でドーマンの手下たちが、何か集めてたらしいよ。集めた物は、サンドリアにはこばれていったみたいだ。旅の行商人から聞いた話さ」

ピューレ

「町で治安部隊のリジェ隊長を見かけたよ。うわさには聞いてたけどホントに美人だったな。

でも、何のためにラムゼンなんかに来てたんだろう」

ターキー

「おや、冒険家かい。あんたも有名なスタンみたいにセーベ遺跡まで結晶を探しにきたんだろ。あのスタンは、けっきょく見つけた結晶を持って帰らなかったらしいね。わざわざ探しに来て手に入れないで帰るなんてヘンな話だよね」

デルテ

「ドーマンが、やとったっていう異国の冒険家は、かなりスゴ腕の剣士らしい。聞くところによると、あやしげな術も使うそうだ。

ここだけの話だけど、そいつには死神がついてるっていうウワサもあるぜ」

酒場でも遺跡のことを聞いてみる。

酒場の主人ガル

「セーベ遺跡は町を出てずっと東に行った所です。かなり古い遺跡で、それなりの歴史のある所ですよ」

ついでに、この酒場のことも聞いてみた。

酒場の主人ガル

「いま、うちに来ている客はこの町の者ばかりです。外からやってくる客は、魔物のおかげで、めっきり少なくなりました。いつもならコキリコ村のきこりたちが、やってくる時期ですけどね」

セーベ草原～水路の入口

草原を抜けて、遺跡への通り道である水路の入口へ。水門のカギで扉を開けて中に入る。石のパネルを踏んで水門を開いたり、イカダで水路をくだったりと、アドルは神殿の奥へと突き進んでいく。

セーベ遺跡

遺跡の探査中、アドルは人が住んでいる形跡のある部屋を発見する。そこは、セーベの民の末えいと言われるガラムの住処だった。

ガラム

「なんじゃ。わしに何の用じゃ」

アドルはまず、結晶のことを聞く。

ガラム

「おまえさんも炎の結晶を取りに来たのか。結晶なら、この遺跡のいちばん奥の部屋に行けばある。

ただし、ひとすじなわでは倒せない炎の魔獣に守られておるがの。いままでに、何人もの冒険家が命をおとしとるぞ。

そういえば、いぜんここへ来た冒険者のひとりが言っておったな。結晶には、重要なイミがあるとな。その昔、このセーベを滅ぼした力が結晶によって封じられておるとか言っとったよ」

次にガラム自身のことを尋ねてみる。

ガラム

「わしの事とな!?　おまえさんなんぞに話すことなどないぞ。わしは、わしの好きなように生きとるだけじゃ」

セーベのことも聞いてみる。

ガラム

「セーベは、ケフィン王国によって滅ぼされた小国じゃ。いまではここに、この遺跡が残っているだけ。昔話すら残っておらん。

おまえさんの目の前にあるこの、がれきの町が今に残るセーベ国のすべてじゃ」

話を聞き終えたアドルは、最後にガラムの娘マサラからの伝言を伝えた。

ガラム

「なに、わしに家に帰れとな。娘が心配しておったか。おまえさんには、すまんが、それは

できん！　わしには、ここでしなければならん使命があるのじゃ」

アドルは説得を諦め、神殿の探索を続けることにした。

途中でパワーリングを見つけつつ最深部まで進むと、そこには炎の魔獣アグニヒュームが待ちかまえていた。

4つの穴に隠れながら襲ってくる炎の竜を倒し、アドルは奥の祭壇を登って炎の結晶アグニを手に入れた。すると、そこにガラムが駆けつけてくる。

ガラム

「若ぞう。なかなかやるもんじゃな。炎の結晶は、もう、おまえさんの物じゃ。持っていくがいい。これで、わしの使命も果たされたよ。ずいぶん待たされたのお。

わが家には、受けつがれてきた使命があったのじゃ。のちの世に現れる赤毛の旅人が結晶を手にするのを見とどけるという使命がな。それが、わしの代で本当に現れるとはな……。

とにかく使命は、果たされたわけじゃ。さあ、心おきなくわが家に帰るとするか。やれやれ」

ラムゼンの町

深夜。サンドリアの隊長リジェと、アドルの雇い主であるドーマンが密会している。

リジェ

「ドーマン。あんたが、じきじきラムゼンまでやってくるとはな。心配なのは、サンドリアまで運ぶ荷のことか。

それとも……あの赤毛か。

ふっ……。あの赤毛には、ずいぶんいれこんでいるようだな。かいイヌに、手をかまれないよう気を付けることだな」

ドーマン

「それは、きみにも言える事だね、リジェくん。いまは、目的を同じくする者どうし協力しあっている。だが……結晶がすべて集まった時は、どうなるかわからない。

そういう意味ではないのかね」

リジェ

「協力？　モノは言いようだとは、よくいったものだ。おたがいの切りふだが目的であるだけだろう。

おまえの錬金術のワザと私の持つ王家のメダルが関係をたもっているだけだ。どちらが、かけても幻の都への道は開かない」

ドーマン

「そのとおり。そして私には人を動かすための金と力がある」

リジェ

「しかし、わが兵が、ハラ黒い商人の荷役とはな」

ドーマン

「これから、きみたちに運んでもらう荷は、それほど大切な物なのだ。きみたちに運んでもらえるからわたしも安心していられる。その分の見返りは、じゅうぶん用意させてもらうよ」

リジェ

「いまのことば、わすれるな。では、サンドリアで待っていろ。荷物は、責任もってサンドリアまで運んでやる」

ラムゼンの町・ガラムの家

ガラムとアドルは、そろってラムゼンの町に戻ってきていた。

ガラム

「わしも、ついに家におちつく時が来たというわけじゃ。それは、さておきようここまで来なさった。

不思議に思われるかもしれんが赤毛の旅人が現れる事は、古い言い伝えにあったのじゃ。その者が結晶を手にしたとき災いの力が、ふたたび地上に現れるという。いったい、これから何が、おこるというのかの。

言い伝えは、セーベの国がケフィン王国によって滅ぼされた昔……ほぼ時を同じくするころからかたりつがれてきたのじゃ。

とにかくじゃ、これから何か起こるとすれば、おまえさんのなす事しだい。いま結晶は、おまえさんの手の中にあるのじゃからな。

マサラや。冒険家のスタンから、あずかった物があったじゃろう」

娘のマサラが、奥の部屋から1冊の本を持ってきた。

マサラ

「これは、冒険家のスタンさんからあずかった物です。もし、後から来る人で結晶を手にする人がいたら渡してほしいと頼まれていました」

それは、スタンの手記だった。

スタンの手記

「私は、幻の都を求め、結晶を調べているものである。これから、まだ見つかっていない土の結晶を探し北へ向かう。

各地の結晶は東に広がる砂漠のある一カ所を示すように置かれている。おそらくは、この結晶のなぞがとければ幻の都にたどり着けるはずなのだ。できれば結晶の持つ意味がわかるまで、ふれないでおくのが望ましいのだが……。

もし結晶を手にし、この手記を読むことになったなら、じゅうぶんに用心することだ。結晶は、500年の昔よりいまだに力を放ち続けている。　～スタン」

ラムゼンの町

ガラムの家を出たところで、ドーマンが声をかけてきた。

ドーマン

「やあ、アドルくん。きみの元気そうな顔を見られて安心したよ。聞くところによると水の結晶は、イブールらにうばわれたそうだね。

でも、安心したまえ。やつらをつかまえるのは時間の問題だ。水の結晶のことは、この私に、まかせておいてくれたまえ。

ところで……アドルくんは、知っているかね。3年前、スタンくんは、まだ見つかっていない結晶を求めここから北へ向かった。その後結晶を発見したのかは確かめられていない。スタンくん自身が、その後、行方不明になってしまったからね。

どうかね。これから北に向かってみては。ここから先の道は、かなり険しくなるだろう。だが、まだ見つかっていないあらたな結晶を発見できさえすれば……。それだけ、かちのある結果が得られるということだからね。

わたしは、これからも、きみの活やくに期待しているよ。がんばってくれたまえ。アドルくん」

そう言い残し、ドーマンは去っていった。アドルは再び、情報を集め始める。

ラーク

「おれは、見たよ。よあけと同時に、大きな荷物をつんだ船が出ていくのをね。いっしょに乗っていたのは、リジェと兵士たちだ。あの大きな荷物は……いったい何だったんだろ」

倉庫番ウォン

「倉庫のモノは、サンドリアに運ばれていったよ。何かの儀式に使うものだっていってたなぁ。あっ！　人にしゃべったらいけないって言われてたんだっけ。まっ、いいか」

マグ

「よろこんでくれ。また、きこりの仕事ができるようになったよ。どういうわけだか知らないが魔物たちは、オレたちをおそわなくなったんだ。だから、こうやって町の酒場で飲めるようにもなった」

ターキー

「コキリコ村の人たちが酒場にやってくるなんて、ひさしぶりだよ。森林でのさわぎは、とりあえずおさまったみたいだね」

デルテ

「ドーマンの手下の冒険家は赤毛の剣士なんだそうだ。赤毛は災いをまねく元凶だといわれている地方もあるしな。そんなやつが現れたらきっとロクなことにならないよ。

おや、きみも赤毛なんだねぇ」

アドルは、スタンの手記にもあったとおり、土の結晶を求めて進路を北に定めた。

ラムゼン峡谷～ラムゼンの大滝

ラムゼン草原から峡谷に入り、大滝へとたどり着いたアドル。そこには1軒の宿屋があった。

カタラ

「こんな山奥によく来てくれました。ゆっくりしていってください。何もないところですが。

あっ…そうそう……。そういえば、この先の滝のどこかにずいぶんすごい宝があるって話があったわね」

その主人に結晶のことを聞いてみる。

ラクート

「結晶ですか……？　なんでもこの滝の先にある鍾乳洞の中にあるらしいんですがね。何しろこのあたりは魔物がたくさんいましてね。わたしらにはとてもふみこめる場所じゃありませんよ。お客さん、もし行くならここで役にたつものをたくさん買ってから出発してくださいね。何があるかわかりませんからね」

次にスタンのことを尋ねる。

ラクート

「へぇっ!?　お客さん、スタンさんのこと知ってるんですか？

もうかれこれ3年くらい前ですか。あの人がここに来たのは……。スタンさんは滝の先にある鍾乳洞を調べると言って出て行ってそれっきりでしてね。それいらい、一度もこの宿には顔を見せてないんですよ。無事旅を続けていればいいんですけど……」

宿を出て、ジャンプを駆使して足場が悪い滝を登っていく。水に落ちると、一気に下へと流されてしまうため、慎重に進むことに。

途中、シールドリングを回収しつつ、アドルはなんとか鍾乳洞に到着する。

ラムゼン鍾乳洞

入るとすぐに祭壇があり、そこにストーカーが姿を現した。

ストーカー

「待っていたぞ。見てのとおり、ここは『地の結晶テール』が、置かれていたところだ。

結晶は、この先の小屋に住むサラバットという老人がある所へ移してしまった。なんでも、冒険者に対してはシレンをあたえてためすのだそうだ。オレは、お前の腕がどれほどのものか、知っているつもりだ。お前ならサ

ラバットの所までたどりつけるだろう。
だが、ゆだんはするな。注意をおこたれば2度と生きて戻れなくなるぞ。とにかく、この先にいるサラバットの所まで行くことだ。では、のちほどまた会おう」

ジャングル～大穴の岸壁

鍾乳洞を出ると、そこは魔物があふれるジャングルだった。その先は、岩だらけの絶壁に続いていた。途中でマジックリングを取りつつ先に進むと、1軒の小屋が見えてくる。

サラバットの小屋

その小屋は、サラバットの小屋だった。

サラバット

「…アドル。待っておったぞ。ほっほっほっ……わしがなぜおまえの名を知っているのか不思議のようじゃな。
おまえが『地の結晶テール』を探しにきたことはもちろん、サンドリアのドーマンにやとわれてここまで来たということまで知っておるぞ。
地の結晶……くれてやってもよいが力のない者には、やれんのでな。この先の広場の奥にいる魔獣を倒せば結晶は手に入る。わしは、おまえの腕と力がどれほどのものか期待しておるからな。
とりあえず今日のところはここで休んで明日にでも行ってみなされ」

ナレーション

「アドルは長い旅のつかれをひさしぶりにいやすことができた……」

その深夜。小屋の外では、ストーカーが昔の事件を思い出していた……。

ストーカーの回想

ストーカーは、背後のフォレスタと光の結晶を守るため、襲いかかる敵を倒し続けていた。

ストーカー

「フォレスタ！　結晶は無事か!?」

フォレスタ

「結晶は無事よ！　ストーカー！」

ストーカー

「くそっ！　キリがないぜ！」

結晶の近くであるため、魔法が使えずに苦戦するストーカーは、三方から敵に押さえ込まれてしまう。

フォレスタ

「ストーカー!!」

ストーカー

「オレはヘイキだ！　それより結晶を！」

と、そこにストーカーを飛び越して、敵がフォレスタに襲いかかった。

ストーカー

「フォレスタ!!　うわっっ！」

襲いかかる敵にひるみもせず、フォレスタは気丈に言い放った。

フォレスタ

「あなたたちに結晶は渡さない！」

ストーカー

「よせ！　フォレスタ！　ここで魔法を使っちゃダメだ！」

フォレスタは魔法を発動させた。彼女に襲いかかった敵は吹き飛ばされた。

そして、彼女の放った魔法は、そのまま暴走を始める。

ストーカー

「よせ！　フォレスタ！」

激しい輝きが辺りを包み、ストーカーは気を失った……。

ストーカー

「うぅ……はっ！　フォレスタ!!」

意識を取り戻したストーカーは、フォレスタが氷漬けになっている姿を目にした……。

ストーカー

「フォレスタ……」

サラバットの小屋

やがて夜が明け始め、目を覚ましたアドルにストーカーは語りかける。

ストーカー

「オレも昔、ここで修業していたんだ。
ここに住んでいるサラバットはオレの師匠なのさ。もう600年近くも生きている。
……。フォレスタは、光の結晶を守って、氷づけになってしまった……。もとはといえば、あの時オレの力が足りなかったせいだ……。
オレは、なんとしてもフォレスタを助けたい。ここで、しばらく修業すれば、おまえは、もっと強くなれるはずだ。
強くなってくれ。そして、幻の都のナゾを解くがいい。もう朝になってしまうな。また会おう！」

そう言い放って、ストーカーは姿を消した。小屋の中から、サラバットの弟子が顔を出す。

ジェン

「おはようございます。アドルさん」

サラバット

「さぁ、『地の結晶』を取りに行きなされ！」

ジュン

「おっ、いよいよ行くんだね。ここでやることはカンタンさ。最後の土の結晶がある所までたどり着けばいいのさ」

ジャングルの大穴

“試練”との言葉どおり、ここには多くの魔物が出現する。中には、こんな言葉が書かれた場所も。

ナレーション

「何か字が書いてある。
『先に進みたければどんどん倒せ。ほっほっほっ。サラバットより』」

エリア内の敵を全滅させないと進めないようなトラップに悩まされつつ、ジャングルの奥まで進むアドル。そこには、地の魔獣アゾートが待っていた。

敵が飛ばしてくる岩石やトゲを盾で防御しつつ、アドルは魔獣を撃破する。そして、地の結晶テールを手に入れた。

サラバットの小屋

サラバット

「うむ、だいぶウデを上げたようじゃの。これで、6つの結晶のうち3つを手に入れたワケじゃな。
もともと結晶とは、ケフィンの悪しき力を封じていたものじゃ。はじめに光の結晶が本来の場所から動かされ、ケフィンを封じる力は弱まってしまった。東の砂漠が広がり、凶暴な魔物が各地に増えたのもそのため。ケフィンの力は日増しに強くなりそのヒガイも大きくなっておる。
いまさら結晶を元の場所に戻しても、もう元どおりにはならん。もし、地上に災いがおよばぬようにしようと思うなら……。なんとしても、ケフィンへたどりつき元凶をたたねば、本当の解決とはならん。
残る結晶はあと3つ。そのうち2つは、すでにサンドリアにいるドーマンの手の中にある。
あの男は、ケフィンの復活をもくろんでおる。残りの結晶を手に入れたらドーマンの所へ戻り残りの2つを手に入れるのじゃ。そして、おまえさんの力で、この地上に災いがおよばぬようするのじゃ！」

町へ戻るため、アドルはサラバットに助言を求めた。

サラバット

「とりあえず、近くの町へ戻るにはイカダで川を渡っていくしかないんじゃ。おまえにイカダをやるからいっしょについて来なされ」

川のほとり

サラバット

「ちょっと、待っとれ」

サラバットは、アドルのためにイカダを用意してくれた。

サラバット

「チト、頼りないがな。およいでいくよりマシじゃろ？　さぁ、さっさと行くんじゃ！
おっと！　そうじゃった。おまえさん、ストーカーといっしょにおるんじゃったな。やつのために、少しやっかいな事になるかもしれん。
……が。これも、なにかのエンじゃとあきらめて、あいつの面倒をみてやってくださらぬか。頼みましたぞ。赤毛の剣士どの」

アドルはイカダに乗り、フェルテの町へと向かった。と、そこに突然、砂嵐が発生。アドルはイカダから落とされ、川下へと流されてしまう……。

フェルテの町

少女

「もしっ……もしもし！
だいじょうぶですか？　しっかりして！」

ナレーション

「フェルテに流れ着いたアドルは見知らぬ少女に助けられ、無事、いしきを取り戻した」

その少女エフィは、アドルを介抱するため自分の家へと連れ帰る。

フェルテの町・ムハーバの家

エフィ

「よかったわ、元気になって。それにしてもどうしてあんなところで倒れていたんですか」

ナレーション

「アドルは、川を下っていて砂嵐にあったことを話した」

エフィ

「そうですか……それはたいへんでしたね。
あっ、そういえば…まだお名前を聞いてませんね」

ナレーション

「アドルは自分の名前を教えた」

エフィ

「アドルさんですか……いい名前ですね。わたしはエフィといいます。父のムハーバといっしょにこの町に住んでいます。
父はいま、砂漠の様子を見に行ってるとこ

ろなんです。最近は、魔物も多くいるので父が、おそわれてないか心配です。
　でも父は、自分の事より町の事が心配らしくて、まい日のように見回りに出るんです。アドルさん。フェルテは何もない町ですけどゆっくりしてくださいね。本当は、まだねてなきゃいけないくらいなんですからね」

フェルテの町

ゴゴ
「この町も、ちょっと前まではたくさん緑がある、いい町だったのに……。今では見事な砂漠の町になってしまった。
　あんたみたいな冒険家たちがケフィンの廃都を荒らすから、きっと、そのたたりだよ」
テイスト
「ムハーバに聞いた話だけどさ、つらい砂漠をこえるとオアシスがあるらしいよ。そこには、砂漠でまよった行商人がキャンプしているという話だ。砂漠のオアシスに住むなんてちょっとあこがれちゃうよね」
ポム
「こんどまたエフィねぇちゃんの家にあそびに行くんだ。ねえちゃんの作ったクッキーってすっごくおいしいんだよ。ムハーバのおじさんはちょっとおっかないけどね」
マホ
「ねぇ、ちょっと聞いてよ。エフィって、おねぇさんは、ずいぶんひょうばんがいいみたいだけどね。ムハーバのおじさんはなんだか、いろいろウワサのある人なのよ。
　あの人は、この付近の行商人をみんなとりまとめてるの。それでもってずいぶんもうけてるって話よ。
　えっ？　お父さんの手伝いですって？　何言ってんのよ。町がこんな時に家の手伝いなんかできるもんですか。となりの家のポムもよくあそんでくれっていうけど、ジョウダンじゃないわ。あたしには、もっと知りたいことがいっぱいあるのよ。小さな子の相手をしているヒマなんてないのっ！　また何かわかったら教えてあげるわ。
　あたし、あなたみたいに危険に身をさらして生きている人、好きなの」
ミド
「ムハーバが言っていたんだが、なんでも砂漠をこえるとオアシスがあって、その奥にはケフィンの廃都があるそうだ。そこにはナントカっていう結晶があるらしいぞ」
サダール
「ふぅ、じじいの足で砂漠を歩くのはつかれるわい。ところであんた知っとるかね。砂漠のガイコツは、光の魔法じゃないとやっつけられんという話じゃよ。砂漠に出るならじゅうぶん気をつけるんじゃぞ」
ナカト
「さっき、砂漠でムハーバって人に会ったよ。ぼくがケガしてるのを見てクスリをくれたんだ。見かけはおっかなそうな人だったけど…。あんなところで人のやさしさにふれられるなんて……よかったよ」
シン
「砂漠へ出るときは気をつけてな。ものすごいあつさと強風で体力があっというまになくなるからな。『デザートマント』があればとりあえず体力の消耗だけはふせげるぞ。
　そこにいる行商人が売ってるはずだから、買っておくといいよ」
アドルは砂漠に進む前に、行商人ハシムからデザートマントを買っておくことに。ついでに話しかけてみる。
行商人ハシム
「あんた、サンドリアのドーマンを知ってるかい？」
　アドルは「知ってる」と答える。
行商人ハシム
「ほぉ、知ってるのかい？　あんたみかけによらずけっこう、いろんな所に行ってるみたいだねえ。なんでもドーマンは金に物をいわせ、たくさん人を使ってセーベ遺跡を調べたらしいね。ラムゼンの人たちはたいそうメイワクしてたみたいだね。ただの商人が、いったい何をやってんだろうね。なんかあやしいよな」

フェルテ砂漠

砂漠を南に進んでいると、突然、強風がアドルを襲う。アドルは砂漠の入口まで吹き飛ばされてしまった。

フェルテの町

シン
「砂漠へ出るときは気をつけな。ものすごいあつさと強風で体力があっというまになくなるからな。
　強風で先に進めなくなったら『サージアイ』だ。ただ、あいにく、こいつはこのフェルテだとムハーバしか持ってないんだ」

フェルテ砂漠

今度は砂漠を北に進むと悲鳴が聞こえてきた。
男
「ひぃー！　助けてくれぇー!!」
　男が魔物に襲われている。アドルは素早く近づき、魔物を倒した。
男
「んっ、あつくなくなったぞ…。やった、助かったぁー！　あんたが助けてくれたのかい？　ありがとうよ。
　オレの名前はムハーバ。すぐそこのフェルテの町に娘といっしょに住んでる。とにかく、助けてくれたお礼がしたい。オレの家に来てくれ。おっと、イヤだなんて言わないでくれよ。なんてったってアンタはオレの命の恩人なんだからな！」
　と、ムハーバはむりやりアドルを自宅へと連れていく。

フェルテの町・ムハーバの家

エフィ
「おかえりなさい。お父さん。
　あら、アドルさんもいっしょだなんて、いったいどうしたの？」
ムハーバ
「なんだ、知り合いだったのか。エフィ、オレはこのアドルさんに砂漠で命を助けられたんだよ。それで、お礼がしたくてムリを言って家まで来てもらったワケだ。
　それにしてもエフィ……。なんで、お前までアドルさんを知ってるんだ？　まさかお前たち!?　オレの知らないところで……！」
エフィ
「なに言ってるのよ。アドルさんがケガをして川辺に倒れていたのをわたしが助けたのよ」
ムハーバ
「なんだよ～。そういうことかい。
　じゃあ、アレだ。娘のエフィはアドルさんを助け、アドルさんは父のオレを助けた。そういうワケかい。それじゃあ、おあいこってことだな。
　でもまあ、これでオレたちはもう仲間みたいなもんだ。なにかこまったことがあったらなんでも言ってくれ、力になるぜ。
　ただし……エフィはやれないぜ」
アドルは、サージアイのことをムハーバに相談した。
ムハーバ
「なに、サージアイだと？　オアシスの方へいくのか？　なんの用があるんだ？」
ナレーション
「アドルは、とある仕事で結晶を集めていることをムハーバに話した」
ムハーバ
「もしかしてあれか……。ドーマンの奴に頼まれたっていうんだろう。そいつには用心するこったな。
　確かにオアシスには闇の結晶『ニュクス』があると言われている。だがオレも仕事で砂漠を歩き回ったりもしているが…オアシスへは、なかなかいけるもんじゃねぇ。
　……しかし、それがお前の仕事なら仕方がないか。どんなにつらくても仕事をハンパでなげだすようじゃあ男じゃねぇ！
　いいよ、やるよ。サージアイ。持っていきな。こいつを道具として使えば風の切れ目ってのが、見えてくるはずだ」
アドルはサージアイを受け取り、一路オアシスを目指す。
エフィ
「アドルさん。気をつけて行ってくださいね。エフィはアドルさんが無事であることをいつもいのっています」
ムハーバ
「仲間に代わりのサージアイを持ってきてもらうから気にしないで使ってくれ」

フェルテ砂漠～オアシス

以前は強風で吹き飛ばされた場所だが、サージアイの力によって風の流れの切れ目が見える。そこを通って先に進むと、オアシスに到着する。そこは、商隊のキャンプ地となっていた。
行商人セパン
「ケフィンの廃都はもう完全に魔物のすみかになっている。せいぜい気をつけるんだな」
行商人ビンテ
「なんだ？　あんたこんなところまでなにしに来たんだい？」
「結晶をさがしに」と答えると……。
行商人ビンテ
「そうか、結晶をさがしにか…。そういえば5年くらい前にスタンさんも来てたな。
　へえ？　あんた、スタンさんのこと知ってるのかい？
　その時はたしか結晶を見に来ただけで何もしなかったが、帰りに、ひとりの女の子を助けたんだ。
　たしか…ナーニ？　いや、ニーナか!?　そうそう、ニーナって言ってた。だいたいなんで砂漠にあんな小さな女の子がひとりでいたのか不思議でしょうがないが、スタンさんは、その子をひきとったらしいね。
　それから3年くらいしてまたここに来て結晶の調査をしてたけど、それからスタンさんの姿を見たっていう話は聞いてないな」

ケフィン廃都

オアシスにはケフィンの廃都への入口があった。廃都の1階には数匹の魔物が生息していた。

コボルドのコボ
「この建物の外にはケフィンに通じるゲートがあるんだ」

コボルドのボル
「ここにはケフィンを封じている闇の結晶が置かれているのさ」

コボルドのルド
「この建物の地下にはおそろしい魔物がいっぱいいるんだ」

コボルドのキク
「ここは昔ケフィンがあったところなんだ。ぼくらは、ここで待ってるんだ。ケフィンの人たちが帰って来るのをね」

ところどころ空いた床の大穴を利用して進むと、タイマーリングを発見。最深部へ進むと、闇の魔獣ニグルニカスとの対決へ。

本体だけでなく両手も別々に動き、闇の波動を放ってくる強敵を打ち破り、アドルは闇の結晶ニュクスを手に入れる。

フェルテの町

フェルテの町まで戻ったアドルを、ムハーバが出迎えてくれた。

ムハーバ
「闇の結晶を手に入れたのかい。さすがは冒険家だ。それで……やはりドーマンの所へ結晶を持っていくのかい。
　ドーマンの奴に、結晶を渡してすんなり帰れるとは思えんぞ。これを持っていけ」

ムハーバは、地下道のカギをアドルに渡す。

ムハーバ
「仲間の情報じゃあ、サンドリアはドーマンの命令で動く荒っぽい兵士でいっぱいだそうだ。そのカギが役に立つかもしれないぜ。
　それじゃ、オレもエフィもアンタの無事をいのってるぜ。気をつけていけよ」

フェルテ荒野

町の西出口からフェルテ荒野へ。途中、小さな商隊キャンプ地で装備を整え、サンドリアに続く橋を渡ろうとすると、ウイリーが駆け寄ってくる。

ウイリー
「兄き！　おかえり！　兄き！　兄きが無事でよかったよ。兄きが、フェルテから帰って来るって旅の行商人から聞いて待ってたんだ。
　いまサンドリアに行ったら大変なんだよ。ドーマンが幻の都の復活のためにものすごい錬金術をやろうとしててさ。町は、あやしい兵士でいっぱいさ。ニーナも、なんだかとてもイヤな予感がするって言ってるし。
　それで、おいらマーシャさんに知らせる事にしたんだ。もちろん、兄きもいっしょに、行ってくれるよね。おいら、きっと兄きの力が必要になることが起きるような予感がしてるんだ。兄き！　いっしょにマーシャさんのところへ行こうよ！」

ウイリーに連れられ、アドルはマーシャの家に向かう。

マーシャの家

マーシャ
「待っていたわ、アドルさん。あなたが結晶を集めていた事は知っていたわ…。ドーマンが幻の都を探している事も前から気にしていたの。あなたの持っている結晶で、全ての結晶がそろう事になる。
　アドルさん。私もサンドリアまで、あなたに同行させてください。私の家には代々残されている幻の都の伝承があるの。
　幻の都は、どんな望みでもかなう所と言われているけれど……『災い』の伝承もいっしょに残されているんです。
　なぜ黄金の都とまでよばれた幻の都に封印がされてたのか…。私なりに調べてみたいの」

ウイリー
「兄き！　ほんとはいっしょについて行きたいとこだけどさ…。こんどばかりは、おいらがいたんじゃじゃまになりそうだね。村でおとなしく待ってる事にするよ。くやしいけどね」

帰ろうとするウイリーだが、ふと立ち止まる。

ウイリー
「一度、ニーナの様子を見に行ってあげてよ。兄きに会いたがってたよ。
　じゃ、兄き！　オイラの分まで、がんばって来てくれよな！」

そう言い残してウイリーは立ち去った。アドルはマーシャを連れて、サンドリアへと向かう。

サンドリアの町・ドーマンの屋敷

ドーマンとリジェが、屋敷の奥で密談をしている。

ドーマン
「そろそろ戻ってくるころだ。こちらも準備をしておこう。アドルくんも、幻の都の復活の意味に気づいているころだろうからね。
　アドルくんが、結晶の洞窟で助けた娘…ニーナといったな。彼女は、スタン君の所にいた娘だそうじゃないか。彼女にも、すこし我々に協力してもらおうではないか」

リジェ
「……」
　何も言わず、リジェは立ち去っていった。

ドーマン
「……ふん……」

サンドリアの町・ニーナの家

マーシャ
「ニーナ？　ニーナ？」
　到着したアドルたちを出迎える者はいなかった。奥の部屋の壁には、1通の手紙がナイフで縫いとめられている。

ナレーション
「手紙はドーマンからアドルにあてられたものだった」

ドーマンの手紙
『アドルくん、そろそろ君も幻の都の秘密にかんづいてきたことだろう。私は、きみと取り引きをしたいと思っている。
　ニーナくんは、私があずかっているよ。安心したまえ。彼女は、結晶と引き換えにおかえししよう。　～ドーマン』

マーシャ
「ドーマン……、ニーナまでまきこむなんて……。…正面から行ったのではわざわざやられに行くようなものだわ。どこか、抜け道のようなものがあるといいのだけれど…」

サンドリアの町

町の中はドーマンの私兵であふれ、一般人の姿はない。街の出口もふさがれている。

兵士
「ここから先には行かせん！」
　ほとんどの店も閉店しており、唯一開いているのは宿屋だけだった。

旅人エコロ
「……抜け道!?　そういや、この町の下には地下道がはりめぐらされているみたいじゃぞ。
　たしか、この宿の地下にも入口があったはずじゃ」

旅人トニオ
「治安部隊の兵士たちは、おれたちまで見はってやがるんだ」

旅人アントン
「ドーマンさんの屋敷にも地下道は、つながっているらしいよ」
　アドルはムハーバから受け取った地下道のカギを思い出し、宿屋の地下から地下道へと進入することに。

サンドリアの町・地下

地下道を進んでいると、地下牢を発見。そこにはイブール一家が捕らえられており、脱出しようと四苦八苦していた。

テラ
「がんばれっ！　にいちゃん!!」
　壁を壊そうと体当たりするノティスだが……。

ノティス
「ぜんぜんだめだよ～、ママ」

アルガ
「まったく、でかいずうたいしてなさけないったらないね。
　どいてなっ!!　あたしにやらせてごらん」

アルガも、壁へ何度も何度も体当たりする。

アルガ
「キ――――！　ドーマンといい、このカベといい気にいらないね！」

テラ
「ママ～！　大丈夫？」
　轟音とともに、ついに牢屋の壁が崩れ落ちる。

ノティス
「す、すごいよ…ママ」

ディオス
「さすがオレたちのママだね！」

アルガ
「ボケッとしていると置いていくよっ!!　くっそ～。ドーマンのやつ！　ただじゃすまさないよっ!!　あいつの行く先は、わかってるんだ。オキにある小島なんだよ。
　よーし！　あたしらも乗りこんでドーマンのやつに、ひとあわふかせてやろうじゃないか！」

脱出に成功したイブール一家は、どこかへ立ち去っていった……。

ドーマンの屋敷

イブール一家のあとを追い、ドーマンの屋敷に潜入したアドル。その奥にはドーマンが待ち構えていた。

ドーマン
「待っていたよ、アドルくん。きみなら、かならず来ると信じていたよ。フッ、本当に私がサンドリアの人々のために結晶を集めているとでも思っていたのかね？
　はっはっはっはっは!!　そう……きみは私におどらされていたのだよ。スタンくんのようにな。
　では、リジェくん。あとは、たのんだよ。

アドルくんを、ていちょうに私の島までご案内してくれ」

リジェ

「……わかっている」

そして、ドーマンは立ち去った。

リジェ

「…聞いてのとおりだ。我々にしたがってもらおう」

どこからともなく3人の魔道士が現れ、アドルを魔法のトライアングルで捕縛する。

リジェ

「ムダなていこうは、するな。人質の命がおしければな…」

ナレーション

「結晶を全てうばわれた…」

アドルはそのまま気を失い、集めた結晶をすべて奪われてしまった。

フェルテの町・ムハーバの家

港では、イブール一家が小島に乗り込もうと支度を急いでいた。

アルガ

「さぁ！ グズグズしてないでとっとと行くよ!」

???

「待ってください！」

そこにマーシャが走ってくる。

マーシャ

「私も、いっしょにつれて行ってください」

アルガ

「あんた、あたしたちが盗賊イブール一家と知って、言っているんだろうね？ あたしたちは、これから、あそびにいくわけじゃないんだ。おことわりだね」

マーシャ

「私は、マーシャといいます。

ドーマンの、くわだてを止めるためアドルさんの力が必要なの。あなたたちの仕事のじゃまはしないわ。お願い…」

アルガ

「……ふっ。そうかい。あんたもドーマンのじゃまをしに行こうって言うんだね。それと、あのアドルとは、何かワケありみたいだし……。

そういうことなら、ついてきな。ふっ！ なんだかおもしろくなってきたねぇ」

小島・秘密結社の館

兵士

「さぁ！ 来るんだ！」

気を失っていたアドルは、ドーマンたちの手によって彼らの本拠地に連れてこられていた。そして、ドーマンの前へ引きずり出される。

ドーマン

「これから、きみに立ちあってもらう実験は、今まで誰もなしえなかったものだ。セイキの大発見につながる記念すべき儀式となるだろう。きみは、実に運がいい！ その大切なしゅんかんに立ち会えるのだからね。

我々がいるこの場所には、風の結晶ヴェントが配置されてあったのだ。この島を見つけた私は、錬金術の実験のために施設を建てた。各地の遺跡で集めた錬金術の発くつ品を使ってね」

ドーマンは周囲の台に、結晶を設置していく。

ドーマン

「アドル君のおかげで、必要な結晶もすべて手に入れられた。これで、全ての準備は、ととのったわけだ。

あとは、この装置を作動させれば幻の都への扉が開かれる…」

マーシャ

「だめよ!! いけないわっ！」

ドーマン

「なんだ？ 何者だ？」

走ってきたマーシャがドーマンへ詰め寄る。

マーシャ

「ドーマンっ!! 幻の都の復活が、何を意味するのかわかっているの？ 今すぐ、この錬金術の装置を止めなさいっ!!」

ドーマン

「そうか…錬金術にくわしいとは、きさまがマーシャだな。むろん、承知しているとも。私の目的をはたすためには、幻の都の古代錬金術の力がどうしても必要なのだ。じゃまは、しないでいただこう」

マーシャ

「ドーマンっ!!」

ドーマンを止めようとするマーシャだが、兵士に取り押さえられてしまう。ドーマンはスイッチを押して装置を作動させるが、装置はすぐに停止し、水の結晶は砕け散ってしまう。

ドーマン

「なっ、どういう事だ!?」

そこに、イブール一家が駆けつける。テラの放ったパチンコが、マーシャを取り押さえた兵士を気絶させる。

アルガ

「大丈夫かい？ アドル。あいかわらず、お人好しなんだね。

ドーマンに渡した結晶は、ニセ物だったのさ。はっはっは!! 本物は、あたしの手の中だよ」

ドーマン

「きっ、きさま～!! よくも私をだしぬいてくれたな！

フッフッフッフッ……。結晶の力にたよらずとも独自の錬金術によって得た力で……きさまらをひとり残らずジゴクへおくってやろう!!」

アルガ

「……なんかヤバイふんいきだね。くやしいけどここはひとまずにげたほうがよさそうだ。

アドル！ あとはアンタにまかせるよ。助けてやったんだからちゃんと恩を返すんだよ」

テラ

「アドル……やられるんじゃないわよ！」

イブール一家とマーシャは立ち去った。錬金術の力で「アデプトスドーマン」へと変身したドーマンと、アドルの戦いが始まる。

両手からはホーミングレーザー、そして口から放たれるレーザーは床に大穴を開け、アドルを苦しめるが、戦いの末、アドルは勝利をつかみとる。すると、アルガが戻ってきた。

アルガ

「やるね、アドル。アンタ見かけによらずホント強いね。とにかくよくやってくれたよ」

そこに、リジェがやってくる。

リジェ

「フフフ……そうだな。本当によくやってくれた。ふんっ……力におぼれおって。ドーマン……しょせん、このていどか。もう少し、ホネのある男だと思っていたが…。

まぁいい。やつのおかげで苦もなく結晶が集められたのだからな。

私は、ドーマンを利用していたにすぎぬ。やつは実によくはたらいてくれたよ。さあ、『水の結晶』をこちらに渡してもらおうか。人質がいる事を忘れるな」

リジェの近くには、ニーナの姿が。そのほかに、カブトをかぶったカリオン。フードで顔を隠した巨体の男アビス。そして、白いローブに身を包んだバルク。リジェの配下の3幹部が姿を現し、水の結晶は彼らに奪われる。

カリオン

「ケフィンの封印を完全にとく事がケフィンからつかわされた我らの使命。それには、結晶の存在がじゃまだったのだ。

今から3年ほど前……封印の力が急に弱まり、この地上におりる事ができたのだ。2度とケフィンの封印が行われなくするため、6つの結晶を手に入れるのが目的だった。

アドル・クリスティン……、お前のおかげでずいぶんと楽に結晶を探し出せた」

リジェ

「それくらいにしておけ。我らの目的は、はたされた。これでケフィンが復活する。結晶を集めるのに協力してくれてとても助かったよ。

先に言っておくが、おまえたちは我々を追うことはできない。ケフィンへの門を使うには王家のメダルが必要だ。地上の遺跡に残っていたメダルはすでにカリオンが回収した。すなわちおまえたちは、ケフィンへの門をくぐれないということだ。

残念だったな。フフフ…」

リジェたちはニーナを連れ、ケフィンの門をくぐって行った。

リジェ

「これいじょうケフィンにかかわるな。これは、私からの最後の警告だ！

……スタンの養女だったな。我々に手伝ってもらうぞ」

そこに、マーシャたちがやってきた。

マーシャ

「ニーナは？

……そう。……ニーナは……」

アルガ

「ケフィンとやらに行こうじゃないか！ ニーナって娘もそこにとらわれているんだろ？」

マーシャ

「……そうね。ニーナをほおっては、おけないわ。それに、このままではケフィンが地上に復活して、大きなヒガイをおよぼしてしまうわ。そうなる前に、なんとしてもケフィンに渡ってリジェたちを止めなければ!!」

アルガ

「そうと決まれば話は、はやい！ ケフィンでいっちょ大あばれしてやるとするかい!!」

テラ

「でも、ママ。どうやってそこに行くのさ？ それにあのリジェっていう、おばさんは王家のメダルが必要だって言ってたよ」

マーシャ

「たしか……砂漠の遺跡にもケフィンに通じる門があったはず。ケフィンの封印が解けたのならそこから行けるかもしれない。

それと…王家のメダルと同じ物なら私が持っています。かつてケフィン王国の錬金術師である先祖から、代々わが家につがれてきた物です。これが、ちゃんと使えるならケフィンへの門は開くはず」

アルガ

「砂漠かい…やっかいな所にあるんだんね」

テラ

「ママ！ あいつらにしかえしするんだろ。なやんでいる場合じゃないよ！」

そのとき、建物を巨大な振動が襲った。

アルガ

「なっ、なんだい？」

ノティス

「ママ、やばいよ！　この館、くずれ始めてるよ!!」
ディオス
「ここは、やべえよ！　ママ、さっさとにげようぜ！」
　イブール一家はあわてて立ち去った。
マーシャ
「私たちも、行きましょう！　ここは、あぶないわ！」
　激しい振動が襲う中、アドルたちは脱出を急ぐ。
テラ
「おい！　アドル!!　はやく来ないと置いてくよ！」
　橋を渡ろうとするアドルを急かすテラ。だが、あと一歩のところで、橋は崩壊した。それに巻き込まれ、アドルとテラの姿は闇の中に消えていった……。
アルガ
「テラっ！」

　……暗闇の中、テラが目を覚ます。
テラ
「あ、あれ？　ここは？　おまえがグズグズしてるからあたしまで、こんな目にあったんだよっ!!　ふんっ！　おまえの手なんかかりるもんか！」
　そう言って１人で立ち去ったテラの悲鳴が、闇の中に響き渡る。
テラ
「きゃあぁぁぁ――！」
　テラに襲いかかろうとしていたモンスターを、アドルは撃退する。
テラ
「ふんっ！　ホントにおまえってよけいなことすんのが好きだね！　なんで、あたしなんかを助けるのさ？　あたしたちは、今までさんざんジャマばっかりしてきたのに！
　あたしたちの事をどうとも思っていないのかい？　おまえって、いったいどういう男なんだい？
　いままで、おまえみたいな男見たことないよ。みんな、うちの兄ちゃんたちみたいにさ。他人なんて、まるで信用しないやつばかりだったのに。
　あたしのママだって、男なんて、みんなそうだって言ってたのに……。
　おまえ、ママが言ってるのとぜんぜんちがってるよ!!　でも……とりあえずおまえのこと……信用することにするよ。足手まといに、ならないようにするからさ。ふたりでここを抜け出そうよ！」

サンドリアの町・道具屋

　アドルとテラは無事、生還した。道具屋には、イブール一家とマーシャが、２人の帰りを待ちわびていた。
マーシャ
「よかったわ、ふたりとも無事で」
アルガ
「テラの事、ありがとうよ…」
ノティス
「お人好しも、たまには役にたつもんだなぁ。はっはっは！」
ディオス
「テラ、無事でよかった」
アルガ
「あたしたちは、ひとまず先に砂漠へ行っているよ」
ノティス
「アドル！　砂漠で待ってるぜ！」
テラ
「いろいろと、ありがとね。アドル」
ディオス
「遅れるんじゃねえぞ！」
マーシャ
「アドルさん、時間がないわ。私たちもはやく砂漠の遺跡へ急ぎましょう」

フェルテの町

　フェルテの町に到着したアドルは、砂に覆われた無惨な町の姿を目の当たりにする。
マーシャ
「……ひどい……、フェルテの町が……。……なんて事に……。
　まだ、幻の都が地上に出現したわけではないのに……封印が解かれただけでこんなにひどい事になるなんて。
　……アドルさん。早く幻の都へ行かなければ。そして、一刻もはやく手をうたなければ……。この付近の町や村は……いいえ、この地上のほとんどがこのフェルテのように砂にうもれてしまう事になるわ」
マーシャ
「さあ、幻の都へ行くためにオアシスへ向いましょう。幻の都へ渡ったら、何が待ち受けているかわからないわ。アドルさん。準備はいい？」
　アドルは少し、準備を整えることにする。街の建物はほとんど砂に埋まってしまっているが、なんとか宿屋には、２階の窓から入ることができた。
テイスト
「なにもかもうまっちまった。……なにもかも」
ティー
「わたしたちのフェルテは、みんな砂の下よ…」
ヨネリィ
「砂あらしは砂漠の向こうからやってきたんじゃ。砂漠でなにかが始まったんじゃ」
エフィ
「アドルさん……。わたしたち、どうなるんでしょうか」
ムハーバ
「おお、アドルさん。大変なことになっちまったよ。ここにいない者たちは無事でいるだろうか？」

オアシス

　準備を整え、オアシスに出発したアドル。そこには、イブール一家も到着していた。
アルガ
「これかい？　ケフィンへ向う門ってやつは？」
マーシャ
「ええ。封印前は、ここがケフィンの都へ向う門として使われていた場所らしいの。この場所のことは、メダルと、ともに昔から私の家に言い伝えられていたわ。
　わたしの持ってるメダルがちゃんと使うことができれば、ケフィンへの道が開くはず。……」
　マーシャがメダルを使うと、不思議な空間が開く。
マーシャ
「うまくいったわ。ケフィンに通じる門が開いたわ」
アルガ
「いよいよだね！　行くよ！　お前たち！」
ノティス
「ママ！　待ってくれよ～」
テラ
「先に、行ってるよ！」
　イブール一家は次々と門に飛び込んでいった。
マーシャ
「さあ、アドルさん。私たちも行きましょう」
ナレーション
「……こうしてアドルとマーシャ、イブール一家たちは、ケフィンへと渡っていった」

ケフィン王国・東区

　アドルたちが渡った先では、２人の兵士が番をしていた。
兵士1
「お？　このゲートをくぐってくるとは！　外界の者か」
兵士2
「うむ、後でリジェ様に告げなければ……。おかしなマネはするなよ！」
　兵士たちは走り去っていく。
マーシャ
「……みんな無事これたようね。よかったわ」
アルガ
「…ここが幻の都かい？　きれいな所だねぇ～」
ディオス
「ママ。すっごいお宝のにおいがするぜ！」
アルガ
「ああ、仕事のしがいがありそうだ。
　行くよ！　おまえたち！」
　イブール一家は、すぐに立ち去ってしまった。
マーシャ
「あっ待って！　お宝じゃなくて……ニーナを…さがしに！　ああ……行ってしまったわね。
　アドルさん。わたしたちはニーナをさがしましょう。リジェたちと、ここに来たのは確かだから、この都のどこかに必ずいるはず。
　アドルさん。くれぐれも気をつけてね！　ここはもう、私たちの世界とはちがう場所だから」
　そう言い残し、マーシャも立ち去った。

ケフィンの町

　アドルは情報を集めるため、ケフィンの町を探索する。
ジュネ
「ここはケフィンの町よ。あら、あなたはここの人じゃないみたいね」
ジャヌア
「リジェ様がお戻りになったそうよ。今までどこに行っていたのかしら？　リジェ様ってすごくキレイで一度お話してみたいと思っているのだけれど……リジェ様のまわりにいる３人の幹部がこわくて近よれないの」
メイ
「もうじき『運命の審判』があるわ。あのカネの音が始まったら……いつ聞いてもイヤなものよ。こわいわ」
オグス
「ジャビルっていう錬金術師が現れてから都は変わったよ。ケフィン王もなくなって、いま王家の者はリジェしか残ってない。
　王様のいない王国なのさ」
ノーベン
「リジェ様ってキレイだよな。アタマもいいし、でもちょっとつめたそうな感じもするよな。リジェ様は、あの若さで王家の執務を、ひとりでやってるそうだよ。えらいよねえ。

くーっ！　人に言えば言うほどリジェ様を好きになるね！」

そのうち、兵士の１人からニーナの居場所を聞くことができた。

兵士

「リジェ様が外界から戻られたぞ。

なんでも外界から娘をつれてきたそうだ。南の塔にかんきんされているらしいな。一体なんのために……？」

さっそくアドルは南の塔を目指す。

ケフィン王国・南の塔

塔の中に入ろうとすると、門番の兵士に止められてしまう。

兵士

「だめだ、だめだ！　関係ない者が、ここに近づくんじゃない！　リジェ様が誰もここには入れるなとのことなのだ。わかったらさっさと立ち去れ！」

ケフィンの町

さらなる情報を求め、探索を続けるアドル。審判の館の前に来ると、住人たちが集まっているのを目にする。住人たちは、次々と館の中に入っていく。アドルがあとを追おうとすると、それを制止する声が聞こえた。

ジャン

「待ってください！　今、中に入っては危険です。カネがなると、さいみん術で審判の館に集まるようにあやつられているんです。

あっ、すいません。いきなり。ぼくは地下組織『パルチザン』のメンバーでジャンといいます。ぼくはリーダーのおかげで、さいみん術からのがれることができたのでヘイキなんです。

パルチザンはここで行われている儀式の本当の意味を知るため、情報収集活動を続けています。あなたは『運命の審判』と言われるこの儀式についてなにかご存じですか？」

ジャンは、審判の館について語り始める。

ジャン

「審判の館の中には審判のランプがあってその人の運命が決められます。運命が決められ、えらばれた者がどうなるかそれは誰も知りません。今までに多くの人々が行方知れずになっています」

ジャンの言葉は続く。

ジャン

「これもすべて、ジャビルという錬金術師が現れてからなんです。ぼくは、あなたが外界から来たということを知っています。リーダーがそう言っていました。

ぼくらのリーダーに会ってくれませんか？リーダーがどうしてもあなたの力が必要になると言っていました。きっとあなたがここへ来た目的のためにもなると思います。

さぁ、行きましょう。ぼくらのアジトへ案内します」

パルチザンのアジト

ジャンに連れられ、アドルはパルチザンのアジトにやってきた。

ジャン

「あれ……？　リーダーは、どこ？」

キャロン

「いまオーウェル先生の所に行ってるわ。大切な計画の話をしてるころよ」

ジャン

「そうか！　じゃあ、いよいよなんだね。すいません。オーウェル先生の大事な計画を準備しているものですから。あっ、そういえばまだ名前も聞いていませんでしたね」

ナレーション

「アドルは、自分の名をなのり、ニーナを探していると告げた」

ジャン

「え……ニーナ……ですか？」

そこに、別のメンバーがやってくる。

チェイス

「南の塔に誰がとらわれているのかわかったぞ。どうやらニーナらしい」

ジャン

「やはり！　オーウェル先生が外界へおくった、あのニーナなのか？　都に帰ってきてたのか」

チェイス

「そうなんだ。外界に結晶をうばいにいったリジェたちが人質として連れてきたらしい。でもリジェたちは、ニーナが都の人間だったことには、気づいていないようなんだ」

ジャン

「南の塔に入られたら、つぎは、すぐに審判の館へ連れていかれる。早く助けに行かないと助け出すチャンスを失ってしまうぞ。

しかし……リーダーは、しばらく戻らないし。とてもじゃないが、ぼくらだけでは助け出せそうにない。こまったことになったな」

チェイス

「とにかくニーナの事は、ぼくがオーウェル先生とリーダーに伝えるよ」

そう言って、チェイスは立ち去った。

ジャン

「アドルさんが助けに来たニーナはこの都の女の子なんです。

ニーナは錬金術師オーウェル先生の使いのために外界へおりていったんです。その後、何の返事もないのでみんな心配していたんです。そのニーナが、帰ってきた。それなのに……。私たちだけでは、力がなくて助けに行けないなんて！」

周囲の人々は、口々に不安をこぼす。

クレス

「南の塔は、兵士に守られている。ぼくらだけで助けに行くなんてとてもできないよ」

エイプ

「どうしよう。こんなときリーダーがいてくれたら……」

アドルは、机の上にあったケフィンの地図を手にし、部屋を出ようとした。

ジャン

「ちょっと待ってください。まさか、ひとりで南の塔へ行くつもりなんですか？」

うなずくアドルに、ジャンは告げる。

ジャン

「気をつけてください。アドルさん。これは、アドルさんたちをおびきよせるワナかもしれませんよ」

アドルは単身、南の塔へと向かった。

ケフィン王国・南の塔

先ほどの兵士たちの姿はなく、アドルは難なく塔へ侵入できた。その姿を見届けて、２人の兵士が姿を現す。

兵士1

「これで、よし！　あとはバルク様が、あいつを片付けてくださる。

それにしても……。あんな小娘ひとりのために。わざわざ、やられにいくような奴がいるとはな。外界にはああいう人間がたくさんいるのか？」

兵士2

「……さあな」

と、その背後にディオスとノティスが現れ、兵士を殴り倒す。

ディオス

「そうだとも。オレたちの世界には、ああいう奴がいっぱいいるんだよ。よし、オレたちはウラからまわろうぜ。はやくしねえと、アドルにお宝をひとりじめされちまう」

そんなことがあったなど知らないアドルは、南の塔を突き進む。途中、ヒールリング、イシオスシールドを手に入れ、最上階へと到達した。

そこには、リジェの幹部であるバルクが、ニーナを連れて待ちかまえていた。

バルク

「待っていたよアドル君。幻の都『ケフィン』へようこそ」

そう言い放つバルクの後ろ、柱の影には、ディオスとノティスが身を隠している。

バルク

「……ククク。きみのさがしてるニーナにやっと会えた気分はどうだい？　でも、かわいそうにね。せっかく会えたのにすぐまたお別れなんだよ」

バルクは無抵抗のアドルに向かって魔法を放ち続ける。その背後では、ディオスとノティスがこっそりニーナを救出していた。

バルク

「……ククク。きみの運命も、もうここまで。さぁ、とどめをさしてやるよ！

おっと、よけいなマネはしないほうがいいよ。でないと、きみより先にニーナがこの世からいなくなるからね！」

ここでようやく、バルクはニーナが救出されたことに気づく。

バルク

「むっ！　ニーナはどこへ行った!?」

ディオス

「はっはっはっ！　ここには、お宝がなかったからな。オレたち手ぶらじゃ帰れねえ。

だから、お宝のかわりに、ニーナをもらっていくぜ！」

バルク

「き、きさまら！　何者だ!?」

ノティス

「ちぇっ、どうやらオレたちイブール一家の名は、ケフィンまでは知れてないみたいだね」

ディオス

「でもまあ、このちっこい奴には、おぼえてもらえたんじゃないのかな？　なぁ!?」

バルク

「くっ、おのれ……きさまら忘れんぞ！　アドルを始末したら、つぎは、お前たちだ。カクゴしておけ！」

ディオス

「アドル！　あとは頼んだぜ。このちっこい奴とオレたちを再会させないでくれよな！」

そう言い残し、ディオスたちは立ち去った。

バルク

「ふん……まあいい……まずは、きみからだよ。アドル君！」

浮遊しながら炎の魔法を放ってくるバルク。だが、自信ある言葉とは裏腹に、バルクの力はこれまでアドルが戦った魔獣ほどのものではなかった。アドルはあっけなくバルクを撃退する。

バルク

「ばっ、ばかな……。このわたしがこんな地上

の人間などにやられるとは…。
だが……いい気になるな。わたしなどただの小者にすぎん。貴様もイブールとやらも必ず死ぬのだ……待っているぞ…ククク……」
バルクを倒し、南の塔から出てきたアドルに、チェイスが語りかけてきた。
チェイス
「あっ！　おケガはありませんか？　あなたが、ひとりでこちらに向かったと聞いたものですから。無事でよかった」
ナレーション
「アドルはニーナがイブール一家と脱出したことを話した」
チェイス
「では、ニーナたちを探すのは、ぼくたちにも手伝わせてください。それと、もうひとつお願いがあるんです。
西区にいるオーウェル先生のところに来てくれませんか。オーウェル先生が、ぜひともあなたに会いたいと言っているんです」

ケフィンの町

西区を訪れる前にアドルは再び情報を集める。
エイプ
「イブール一家という盗賊が都を荒らしているらしいな。今まで盗賊なんていなかったのにおかしな世の中になったね」
クレス
「ぼくらもイブール一家を探しているんだけど、どこにいるのか、まだ、わからないんだ」

ケフィン王国・西区・オーウェルの家

オーウェル
「おお、待っていたよ。アドル君だったね。パルチザンの仲間から話は聞いた。ニーナが帰って来ているということだね」
ナレーション
「アドルは、いままでの事をオーウェルに話した」
オーウェル
「ニーナのことは、私にも責任がある。ニーナをさがすのは、パルチザンの仲間にも手伝ってもらうことにしよう」
ジャンが部屋に入ってくる。
ジャン
「先生、おつれしました」
マーシャ
「あっ、アドルさん。ニーナの話は聞いたわ。大変でしたね。あなたも無事でよかったわ。
はじめましてオーウェル先生。マーシャといいます。あなたのお名前は以前より存じておりました。わたしは、錬金術をついできたものです。この都がおよぼす災いを止めるために来ました。ここにいるアドルさんに手伝ってもらい、ここまで来れましたが……。
ここの様子は思っていたよりふくざつなようです。賢者の石の力を、ただ止めればいい、というわけにはいかないのだとわかりました」
オーウェル
「きみたちを、ここによんだのもその事のためなのだ。この都の力によって、外界がどうなるかは、きみたちの方がわかっている事だろう。私は、都の力によっておこる災いが、外界におよばなくする計画を、ここで進めていた。その計画には、外界から来たきみたちの力が必要になる。ぜひとも協力してほしい」
ジャン
「ところで、オーウェル先生。リーダーはどちらに？」
オーウェン
「うむ。彼には城の中枢までのルートを調べてもらっている。しかし、彼が出ていってからずいぶんたっている。これほど時間のかかる所ではないはずだが……。
もしかしたら何かトラブルにまきこまれたのかもしれん。少し気になるな。アドル君。すまないがリーダーの様子を見に行ってはもらえないだろうか」
アドルはオーウェルの願いを聞き入れた。
オーウェル
「ありがとうアドル君。リーダーは城につながる施設にしのびこんでいるのだ。施設は、この西区の北にある出口から地下をぬけた先だ。
いまは、まだ城の兵士の守りも手うすのようだ。だが、ゆだんしてはいけない。じゅうぶん気をつけて行ってほしい。頼んだよ」
マーシャ
「わたしは、オーウェル先生と今後の事を話しておくわ。アドルさん。気をつけて……」
屋敷を出ようとするアドルに、オーウェルが声をかける。
オーウェン
「ちょっと待ちたまえ。アドル君！
…その腕輪は……？」
ナレーション
「アドルは腕輪を手に入れたいきさつを話した」
オーウェル
「…そうか…あの時の…よび止めてすまなかったなアドル君」
アドルは、地下道への扉を開けてもらった。
スメル
「きみが行ってくれるんだね。よろしくたのむよ」

秘密施設・下フロア

地下通路を抜けて、アドルは秘密の施設に侵入した。そこには、3幹部の1人である、巨漢のアビスが待ちかまえていた。
アビス
「施設内ニ、シノビコミ、コソコソ、カギマワッテイルノハ　オマエカ！
ヨカロウ。コノ、アビス様ガ、相手ヲ、シテヤロウ。カクゴシロ！　赤毛ノコゾウ。
グフッ！　グフッ！　グフッ！」
男
「うおぉー！」
と、そこに、雄叫びを上げた男が突進してきて、アビスを袈裟懸けに切り捨てた。断末魔の叫びを残すことすらなく、アビスは絶命した。
スタン
「荒だてずに事をすませたかったが…しかたあるまい。
外界から来た赤毛の剣士とはきみだな。私は、君とおなじように外界から来た冒険家スタンだ。いまはパルチザンのリーダーとしてはたらいている。ところで君の名は？」
ナレーション
「アドルは名前を教え、オーウェルに頼まれたことを話した」
スタン
「そうだったのか…アドル君。ありがとう。もっと早くかたづくはずだったが、先ほどの幹部にじゃまをされていたのだ。
さあ、ここでの用は終わった。兵士たちが、気づかないうちにみんなのところへ戻ろう」

ケフィン王国・西区・オーウェルの家

秘密施設を脱出し、アドルたちはオーウェルの家に戻ってきた。
マーシャ
「スタン！　やっぱりあなただったのね！」
スタン
「マーシャ！　マーシャ、どうしてここに！」
マーシャ
「スタン！　ニーナも、このケフィンに来てるの」
スタン
「では、話に聞いていた『外界から連れてこられた娘』とは!?」
マーシャ
「ええ……ニーナのことよ。今は、いっしょに外界から来たイブール一家という盗賊の人たちといっしょにいるわ。でもいまは、その人たちもどこにいるのか、わからなくなっているの」
スタン
「そうか……」
オーウェル
「スタン君は、外界でニーナを助けてくれたのだったね。私も、心配しているのだがここはひとつ、パルチザンの仲間たちの知らせを待とう。
さっそくですまないがスタン君。君から都の様子を説明してもらえないか」
スタン
「はい。外界から、ここへ来た私は都で行われている儀式にぎもんを持ち調べたのだ。
『運命の審判』の本当の目的とえらばれた者がどこへ行くか？　そしてやっと都の力のしくみを知ることができた。
審判でえらばれたものたちはこの都をささえる錬金術のイケニエにされている。この都は、今となっては、ただひとり残る王家の者リジェによって動かされている。だが、これはリジェだけのたくらみではない。真の黒幕が存在するのだ。
いまはなきケフィン王に近づき、おとしいれた男……錬金術師ジャビルがいる。我々は、ジャビルの計画を止めるため、さまざまな調べを進めてきたのだ」
オーウェル
「私の考えている計画は、『賢者の石』を破壊し都をささえる錬金術の力を止めること。外界におよぶ災いをさけるにはこの方法しかないのだ。むろん、そうすればジャビルたちばかりでなく都に住むすべての人間が…、500年という時の流れにおそわれることになる。
そうなればおそらく、都のすべてのものは一瞬で砂になってしまうだろう。
しかし外界から来たきみたちは別なのだ。現在の時間に戻るのだから。時の流れにおそわれることはない。だから、きみたちの力が必要となってくるわけなのだ。
そしてアドル君がつけているその腕輪……。それを使えば都に住む者たちを必ず救うことができる。まだ調べなければならない事はあるので、くわしく話せないが、おそらくうまくいくだろう。
スタン君には前から予定していた通り、つぎの運命の審判の日をさぐってもらいたい。おそらくそれが、この計画の最後のチャンスとなるだろうからね」
スタン
「アドル君、きみに頼みたい事がある。私は、いままで賢者の石がある場所へのルートを探

っていた。しかし、今までにわかっていた通路は、すべてふさがれていた。

私が審判の日をさぐっているあいだに制御室までのルートを使えるようにしてほしい。そのルートは、審判の館から地下を通り、城の中枢までつながっているものだ。しかし、地下の通路が４つのスイッチと連動するカベでふさがれている。

４つのスイッチは、それぞれ『北東区』『南東区』『北西区』『南西区』にある。そこにあるスイッチをすべて切ってしまえば中枢まで行けるルートが使えるようになる。

ただし、それぞれ手ごわい敵に守られているはずだから、気をつけないといけないぞ。わかってもらえたかな？」

うなずくアドルに、スタンはカギを渡す。

スタン

「これを君に渡しておこう。この前の調査で手に入れておいたスイッチのカギだ」

それはスイッチの鍵だった。

スタン

「４つのスイッチがある区はすべて地下でつながっている。北東、南東、北西、南西の角を、めざすことだ。アドル君、制御室までのルートは頼んだぞ！

すべての作業が終わったら酒場の奥のアジトに戻ってくれ。そこで、おち会おう」

そう言って、スタンは屋敷を出ていった。

ジャン

「では、ぼくもとりあえずアジトの方へ戻ります。また後でお会いしましょう」

ジャンも去り、アドルは４か所のスイッチの解放に向かう。

ケフィン王国・北東区～南東区～北西区～南西区

アドルは地下通路をめぐり、４つのスイッチを切って回った。それぞれのスイッチは魔法使いのようなバウディに守られていたが、アドルは４人すべてを撃破した。また、途中で最強の武具であるイシオスブレードとイシオスアーマーを手に入れることもできた。

ケフィンの町・パルチザンのアジト

パルチザンのアジトに戻ると、みなの様子がおかしい。

ジャン

「アドルさん！　大変なことになりました。リーダーがつかまってしまいました！」

ケフィン城・西翼の牢屋

場面は一転し、スタンが牢屋に囚われている。

スタン

「……ニーナ？　……どこにいるんだ。

待っていてくれ。……ニーナ！」

別の場所の牢屋には、イブール一家とニーナが捕らえられていた。

アルガ

「まったく、お前たちまでつかまっちまって……。情けないねぇ。これじゃ、命がけでニーナを助け出した意味がないじゃないか。

せっかく集めたお宝も全部取り上げられちまうし、がっかりだねぇ」

テラ

「ママ、しずかにしてよ。オカリナの音が聞こえなくなっちゃうよ。あたし、この音好きなんだからさぁっ！」

ニーナ

「ごめんなさい。わたしのために、みなさんがこんな事になってしまって」

アルガ

「あんたが気にすることじゃないんだよ。あたしらにとっちゃ、いつものことさ」

ニーナ

「……。ううっ……」

アルガ

「どうしたんだい!?」

ニーナ

「……あたまが……いたい……」

そのまま、ニーナは気を失ってしまうが……。

テラ

「あっ、気がついたみたい。大丈夫？」

だが、普段のニーナと雰囲気が違う。

ニーナ

「ここは……。わたし帰って来たの…？」

アルガ

「何を言ってるんだい。ここはケフィンだよ。あんたはサンドリアから連れてこられたんじゃないか」

ニーナ

「ケフィン…サンドリア…わたしが…」

ノティス

「ママ、この子なんだか様子がおかしいよ。どうしたんだろ？」

ニーナ

「おじさまはどこなの？　どうして、わたしがここに…わたしオーウェルおじさまの大事なお仕事のために外界へ向ったのに……。

そのあと、砂漠で気がついて……スタン父さんが、助けてくれて……」

イブール一同

「ええっー！」

ディオス

「オーウェルってのは、この都の有名な錬金術師だろ。その名は、町で聞いたぜ。いったいどういう事だい？」

アルガ

「…ってことは、あんたがスタンにひろわれる前は、この都の住人だったってことかい？」

テラ

「ねぇ、よかったらあたいらに聞かせてくれよ。あんたの事をさ」

ニーナはことの真相を語り始める。

ニーナ

「おさないころに親をなくしたわたしはオーウェルさんの家にひきとられ、そだてられました。

オーウェルさんはわたしに錬金術の素質があることを見抜き、わたしはオーウェルさんのもとで錬金術をまなびました。わたしがオーウェルさんのお仕事を手伝えるようになったころ、都をとりまく結界に異変がおこりました。

封印の力が弱まって、結界にゆらぎが生じたんです。オーウェルさんは外界の結晶に何か起こったんだと気づき、外界の結晶を調べ封印の力を元どおりにするためにわたしが外界におりたんです。

でも…わたしは外界に着いた時のショックでそれまでの事をすべて思いだせなくなっていたんです……」

アルガ

「へぇ～。そうだったのかい。いままで、ずいぶんつらい思いをしてきたんだね。それなのに、まだこんな所にいなきゃいけないんだからねぇ。なんだか話を聞いてた、あたしの方が、くやしくなってくるよ。

でも、だいじょうぶだよ。都には、あのアドルもいるんだ。きっと助けに来てくれるよ。あいつは、ずいぶんなお人好しだけどね。人とちがう何かを持ってるって感じだからね」

ケフィンの町・パルチザンのアジト

そのころアドルは、アジトでチェイスの話を聞いていた。

チェイス

「ぼくらは施設の中の北がわにある扉を開けることにせいこうしたんです。そこから城の中に入ったのですがたちまち城の兵にかこまれてしまいました。

リーダーは、ぼくたちをにがすために、わざと城の兵に向っていったんです。ぼくたちは、こうやって帰ってこれたのですが、リーダーは城の西翼のろうやに……。

アドルさん。お願いします。リーダーを助けてください。いまは、アドルさんしか頼れる人がいないんです」

アドルはほかのメンバーにも話を聞く。

エイプ

「施設へは、西区にある北がわの出口からしか行けません。リーダーがいる部屋の前には、危険なワナがあります。中に入ったら、しんちょうに進んでください」

キャロン

「ニーナとイブール一家たちは、どこにいるのか、いまだにわからないわ。オーウェル先生は、ニーナの事をすごく心配しているわ。

こんな事になったのは自分にも責任があると言ってましたから」

今後の対応策を練るため、アドルはまずオーウェルの家へと向かう。

ケフィン王国・西区・オーウェルの家

オーウェル

「大変な事になったな。リーダーは、施設の中を通って城に入ったのだ。そこへは、この西区の北の出口からしかいけない。

リーダーがいる所には危険なワナがあるという話だ。くれぐれもしんちょうにな」

マーシャ

「……アドルさん。お願いします。スタンを助けてください」

アドルはケフィン城へと向かった。

ケフィン城・西翼の牢屋

北西区の地下通路からケフィン城に潜入したアドルは、西翼の奥深くでトラップに囲まれた部屋を見つける。間違った床を踏むと大ダメージを受けるトラップを越えた先の牢屋には、スタンの姿があった。

スタン

「…アドル君、きみか……。かなり大がかりな審判が計画されているようだ。それも、ごく近いうちにだ…。

ケフィンの都が動き出すぞ！　すまない……アドル君。手をかしてくれないか…」

アドルは、スタンとともにパルチザンのアジトへ戻る。

ケフィン城

その頃、城の内部では、３幹部のカリオンが兵士たちに演説を行っていた。

カリオン

「我々の足かせは解かれた。このケフィン王国

は錬金術によって完全な復活をとげる！
ただしそのために、これまで以上のイケニエが必要となるのだ。
『審判の儀式』の準備を急げ！　ジャマする者は、すべてその場で始末しろ。
王国がふたたび外界の大地にたつかどうかは、我々の力にかかっている！」

兵士たち
「ははっ!!」

ケフィンの町・パルチザンのアジト

アドルとスタンは、無事アジトにたどり着いていた。

オーウェル
「よかった……無事でなによりだ。スタン君」

スタン
「はい、アドルのおかげで助かりました」

オーウェル
「では、みんな聞いてくれ……」

ナレーション
「オーウェルの今後についての話が始まった」

オーウェル
「いよいよ運命の審判がせまった。おそらくこれが計画実行の最後のチャンスとなるだろう。
われわれは賢者の石による錬金術の力を止め、この都を崩壊させる。それが外界を崩壊から救うただひとつの方法なのだ。
この都には外界と異なる時間が流れている。都の者が時の操作なしで外界へおりれば急な時の流れに押し流され一瞬で砂となってしまうだろう。まだ、完全に復活はしていないこの都と賢者の石も同じだ。
リジェたちはつぎの審判で多くのイケニエを手に入れ、イケニエから得られる力で時の調整を行うつもりだ。
そして、外界に完全な形で都を出現させて復活した古代錬金術の力で世界のシハイを思いえがいている。
われわれは都が完全な復活をとげる前に賢者の石を破壊し、都を崩壊させる。
むろんツミのない町の者たちをまきぞえにはできない。都から町の者たちを脱出させる手はずがある。
それにはアドル君の協力が必要になる」
オーウェルは、最後にアドルへ語りかける。

オーウェル
「手伝ってくれるね。アドル君。チャンスは今度の運命の審判の時しかない。
しょくん、このケフィンに住むすべての者たちのためにがんばろうではないか！」
パルチザンのメンバーは、みな出発した。

オーウェル
「大変な事にまきこんでしまったがこのケフィンに住む者たちを助けてほしい。実は協力してもらいたいというのも、その腕輪の事があるからなのだよ。
その腕輪があれば賢者の石をコントロールできる。そこでアドル君には城の中枢にある賢者の石の制御室へ行ってもらいたい。制御室へ行くには、スタン君の調べでわかった審判の館から城の中を通るルートを使う。
審判が始まったら君が真っ先に審判を受けるのだ。あとはパルチザンのメンバーがうまくやってくれる。
制御室へ着いたら腕輪と賢者の石を反応させる操作を行なうのだ。そうすれば、いま都に働いている時の調整の力は、過去へ戻る力となり……、本来、都があるべき過去の時代に戻るはずなのだ。
過去へ戻り外界につながる門が開いている時間はわずかだが…町の者たちを脱出させるにはじゅうぶんな時間だろう。わかってもらえたかな？」
アドルは力強くうなずいた。

オーウェル
「……しかし、どうして、きみにその腕輪が？その腕輪は古代魔法使いのみが使うものと聞いていたが…。君は魔法使いというわけではないのだろう。
まあ何にしろ君がその腕輪を持っていたおかげで町の者たちを救う道がひらけたのだ。ありがとうアドル君」
そう言い残し、オーウェルは立ち去った。部屋に1人残ったアドルの前に、ストーカーが姿を現す。

ストーカー
「どうやら、その腕輪が役に立ちそうだな。さすがはオーウェルだ。腕輪の事を知っていたとは。しかし、何が起こるかわからんぞ。なにしろ、オレにもはじめての事だからな。用心するんだな。あとは、その時がくるのを待つしかない。宿にでも行ってゆっくりするんだな」
宿屋にいたオーウェルに声をかけ、いよいよ作戦が開始された。

オーウェル
「いよいよだアドル君。準備はいいかな？
よし、行こう！」

ケフィンの町・審判の館

鐘が鳴り、審判の儀式が始まった。アドルとオーウェルも館の中に踏み入る。

兵士
「これより審判の儀式を始める。この審判でえらばれた者にはしあわせな運命が約束されることだろう。
さあ、ひとり目の者、プレートの上にあがりなさい。そして、審判の結果をまちなさい」
アドルは進み出て、プレートの上に乗った。

兵士
「おめでとう。きみは、王国のえらばれた民となった。これから、えらばれた者のみが行ける場所へ案内しよう」
装置が作動したが、アドルの姿は変わらずプレートの上にあった。

兵士
「……ど、どうした事だ！　むっ！」
そこに、オーウェルが現れ、生け贄に選ばれた者たちに語りかけた。

オーウェル
「しょくん！　目をさまして聞いてほしい。これからこの都は消滅する。我々はすみやかに脱出しなければならない」

兵士
「何者だ！　儀式をじゃまする者は……」

オーウェル
「しょくんは、操られていた。この都にあったのは作られたいつわりのへいわだった。
都をささえていた錬金術の力は危険なのだ。土地を荒れさせ、人の命もおびやかしている。この運命の審判もそのために行われている。ここでえらばれた者が姿を消すのはそのためだ。
なにものもおびやかさない、真のへいわを得るためにも…この都は消滅させなければならない。これから、しょくんを安全な場所へ脱出させる。我々の指示にしたがってほしい」

スタン
「私の立っているこの通路を使って城郭へ向かうのだ」
駆けつけてきたスタンの言葉通り、アドルは通路を突き進む。

スタン
「城にいる兵士たちは、みんな、ただの操り人形だ。だが、ゆだんはするなよ。気をつけていけ」

ケフィン城・東翼

秘密の施設、地下通路を抜け、アドルはケフィン城に侵入する。そんなアドルの前に、3幹部の最後の1人、カリオンが立ちはだかった。

カリオン
「私の警告も聞かず、ついにここまできてしまったのか。死にいそぐ若者よ。おまえは救世主にでもなるつもりか。
よかろう。おまえは自分の信じた道をゆくがいい。ただし、その道はきびしく険しいものだと知っておけ。まずは、この私をこえて行かねばならんのだからな。
かくごは、いいか！　アドル・クリスティン!!」
分身の技を使い、剣やムチを操るカリオン。この強敵を倒したアドルは、その先の制御室へ向かう。途中、イシオスリングを手に入れ、さらなる戦力充実を果たす。

ケフィン城・制御室

制御室には、中央に大きな水晶が備え付けられていた。アドルは、その装置に歩み寄る。

ナレーション
「アドルはオーウェルから指示された通りの操作をした」
装置は光を放ち、アドルの身体は時の流れに巻き込まれていく。

ストーカー
「腕輪のえいきょうだ……
時の流れにはじきとばされ、ある場所に向かっている
腕輪の力にオレの思念がはんのうしたらしい……
…オレはもうこの空間にいることはできない
頼み…が……ある……
これからおまえが行く場所に……」

ケフィンの町

その頃、審判の館付近の外界とつながるゲート前では、住民の避難が始まっていた。

オーウェル
「どうやら制御は、うまくいったようだな。今このゲートは、封印をほどこされた我々の時代のケフィンにつながっている。あたえられた時間は、わずかだ。急ごう」
一方そのころ別の区画では、逃げ遅れた人がいないか、スタンが町を見回っていた。

スタン
「もう、ここに残っている者はいないようだな」
場面は再び、外界とつながるゲート前へ。

マーシャ
「もう時間は、あまり残っていませんわ。先生もお早く！」

オーウェル
「うむ、しかし……ニーナが見つかるまでは、私もここに残り……」

マーシャ
「いいえ、いけません！　あなたは、今ここか

ら脱出した人々を、みちびかなければならない方です。このケフィンであった事を、まちがった歴史にしないためにも……。もしもの事があっては、いけない方なのです。
　あとの事は、私とスタンが必ず……。ですから、はやく脱出を！」

オーウェル
「……。君には大変な仕事をせおわせてしまったようだな」

マーシャ
「それは、もとより私の使命と心得ておりました」

オーウェル
「ありがとう。マーシャさん」

マーシャ
「オーウェル先生……お元気で」
　オーウェルの姿はゲートへと消えた。そこに、町の中を見回ってきたスタンが戻ってくる。

スタン
「もう都の者は残っていない。ニーナはどこにいるのだ。あと残る場所は城の中だけだ！」

マーシャ
「このままでは、ニーナも運命を共にしてしまう。いそぎましょう」

500年前のフォレスタ洞窟

兵士
「この奥にいる錬金術師をとらえよ。はむかうなら始末してもかまわん!!」
　アドルの身体は、500年前のフォレスタ洞窟に運ばれていた。洞窟の奥では、ストーカーとフォレスタが、光の結晶を守ろうと奮闘していた。

ストーカー
「うわっ！」

フォレスタ
「ストーカー！」
　3人の兵士に身体を押さえつけられたストーカー。そこに出現したアドルは、その兵士たちをなぎ倒し、ストーカーとフォレスタの危機を救うのだった。
　すると、アドルの身体は、再び時の流れに巻き込まれていく。

ストーカー
「腕輪……？」

フォレスタ
「ストーカー…大丈夫？」

ストーカー
「ああ…、オレはなんともないが…」

フォレスタ
「あの赤毛の人…誰だったのかしら？」

ストーカー
「さあな、光の結晶はもう大丈夫だ。
　さぁ、みんなの所へ戻ろう。オーウェル様もきっと心配していらっしゃるぞ。
　フォレスタ？」

フォレスタ
「……ありがとう……赤毛の剣士」

ケフィン城・中央広間

　アドルは、再びケフィン城の制御室に戻ってきた。そこを出て中央広間に入ると、マーシャが駆け寄ってくる。

マーシャ
「町の人たちの脱出は終わったわ。でも……。まだニーナが、この城のどこかにいるみたいなの。イブール一家の人たちも一緒のはず…。はやく見つけなければいけないわ」
　そこに、城の奥からリジェが姿を現した。

リジェ
「やつらを探す必要はない。いまは賢者の石の前でおとなしくしているからな。お前たちが、にがした住人のかわりにイケニエとなってもらうことになった」

マーシャ
「待ちなさい！　リジェ！」
　リジェの放った魔法が、マーシャを襲う。

リジェ
「もうこれ以上の邪魔はさせん！」
　そう言い残し、リジェは制御室に向かった。

マーシャ
「……わたしは……大丈夫。あなたはリジェをおって！」
　アドルはリジェのあとを追った。

ケフィン城・賢者の石の前

　制御室の階段から地下のブロックへ。最下層の部屋には、ニーナとイブール一家が捕らえられていた。

リジェ
「ここにいる者たちは、これよりイケニエとなる。そして、このケフィンのあたらしい世界をきずきあげるいしずえとなるのだ」
　そう言って、リジェはニーナたちを連れて巨大な装置の内部に入っていった。アドルがそのあとを追おうとすると、不気味な声がそれを制止する。

ジャビル
「これより先へ進むことはならん
　王国のへいあんをむしばむ者よ
　この先に立ち入ることはえらばれし者のみにゆるされている
　ここまで来てしまったのはおまえのあやまちである
　あやまちを悔いその身をもって、あらためよ」
　ジャビルクローンが出現し、アドルに襲いかかった。4つの水晶に守られ、風や氷、炎といった魔法を使いこなすジャビルクローンを、アドルはなんとか撃破する。

ケフィン城・賢者の石

　アドルはジャビルクローンを撃退し、巨大な装置、賢者の石の中に踏み込んだ。

リジェ
「ここまで来てしまうとは、見上げたものだな、アドル。
　お前たちの考えはわかっている。石をちょくせつ操作し、都をなくしてしまおうというのだろう。しかし、わたしはまだ負けたわけではないぞ」
　強がるリジェに、自由になったニーナが語りかける。

ニーナ
「リジェさん、もうやめてください。ケフィンの王国はもう500年前に滅んだんです。リジェさんも、王国がなぜ封印されたのかは知っているでしょう？
　ここにある錬金術の力は外界を壊し、あらゆる生命に危険なものだから……」

リジェ
「何を言う！　なぜお前のような小娘がそんな事を！」

ニーナ
「リジェさん。わたしもこの都の住人なんです。わたしの父と母は運命の審判でえらばれ、この賢者の石のギセイとなりました。ひとり残されたわたしを引き取ってくれたのはオーウェルでした。オーウェルはわたしの錬金術の能力に気づき、色々なワザと共にその意味も教えてくれました。
　錬金術は人の役に立つこともあるけど、賢者の石からは滅びの力が放たれていると…。だからケフィンは外界から切り放されたのだと…。
　ケフィン王国を封印する外界の結晶に異変が起きて、封印に、ゆらぎが生じたとき、わたしは外界におくられました。外界に災いがおよばないように結晶の異変を直し封印のゆらぎを元通りにするために…。
　でもそれはわたしにはできなかった。そのかわり知った事があります。リジェさん。都の人だって外界で暮らすことはできるんです。外界の人たちと生きる道はあるんです。
　オーウェルさんやマーシャさんが言うように賢者の石の放つ力は世界を壊してしまうんです」

リジェ
「うるさい！　お前のような小娘に何がわかる。国を失った王家など存在する意味はない。この賢者の石の力さえあれば国を再建し何の力も持たない外界の者どもにケフィン王国の強大な力をしらしめる事ができるのだ」

ニーナ
「リジェさん……」
　そこに、賢者の石の中から1人の老人が姿を現した。

ジャビル
「今のことば…しかと聞いたぞ。リジェ。それでこそケフィン王国、王家の人間よ……」

リジェ
「ジャビル様……」

ジャビル
「わしは未開のジャングルで賢者の石を手に入れ、錬金術をきわめる者となった。
　その力でまだ弱かったこの国をまわりの国々におとらぬ王国にしてやったのだ。
　しかし、いまいましい者どものために封印をほどこされ、長きにわたりぞんざいなあつかいを受けていた。
　封印のなくなった今、ようやく外界に戻れるのだ。
　外界の者どもに見せつけてやろうではないか。わしの作り上げたこの理想の世界をな」

ニーナ
「多くの人たちがギセイにならなきゃ存在しない国なんて、そんなの理想の世界なんかじゃないわ！」

ジャビル
「わしのつくる理想の世界は気に入らないというのだな。
　誰しも何の苦もなく思い通りの世界に住みたいと思うのだよ。
　わしがその世界をつくり上げた。そのために自らの命をささげてくれる者たちがいただけの事。
　この都の住人たちはわしの役にたったのだ。そのチャンスをあたえてやったのだから、むしろたたえられるべきであろう」

ニーナ
「まちがってる。
　錬金術の力におぼれ、人の命の大切さもそんなふうにしか考えられないなんて！」

ジャビル
「そうか、どうしてもわかってもらえないというのだね。ならばお前もわが理想の世界をつくるカテとしてやろう。

そこにいる外界の者どもと共にな」
ジャビルへと忍び寄るスタンだったが、ジャビルの魔法によって吹き飛ばされる。それを見たニーナが賢者の石に駆け寄り、装置を作動させる。

リジェ
「な、何をする！　そんな事をすれば、お前も無事ではないのだぞ」

ニーナ
「アドルさん、ジャビルを倒してスタン父さんやみんなを助けて。
そして生きて外界へ戻って!!」
空間が歪み、アドルの身体は異空間に運ばれた。その先で、ジャビルとの対決が始まる……。
巨大な本体のほか、自在に動き回る2つの球体がアドルを襲う。レーザー、そしてすべてをすい込むブラックホール。強力な攻撃をかわしつつ、アドルはジャンプ攻撃で敵の本体を切りつける。
長い戦いの末、ついにアドルはジャビルを打ち倒すのだった。

ケフィン城・中央広間

アドルがジャビルを打ち破った頃、スタンとイブール一家は、広間で待っていたマーシャと合流する。

マーシャ
「ニーナは、どこ……？　アドルは……アドルはどうしたの？」

スタン
「アドルは、賢者の石の光でどこか別の空間へとばされたようだ。ニーナが賢者の石の操作を行った。そのニーナも……まわりを探したのだが見つけられなかった。
賢者の石の力は失われる。リジェもニーナもおそらく……」
振動が一同を襲った。

マーシャ
「都の崩壊が始まったのね」

スタン
「ここにいては危ない」

アルガ
「はやいとこにげなきゃね！　みんな、つらいだろうけどニーナは、あたしらのために賢者の石を操作したんだ。ここであたしらが、くたばっちまったら、あの子の思いがムダになっちまうよ。さあ、行くよ!!」

ケフィンの町

全員無事に城から脱出し、一同は次々と外界へのゲートに飛び込んでいく。

テラ
「アドルだったら、だいじょうぶさ。あいつのことだからきっと戻ってくるよ」

スタン
「かならず帰ってくるんだぞ。アドル。むっ、オカリナの音……!?　……気のせいか」
そこに、アドルが姿を現す。

スタン
「アドル君！　間に合ったか。さあ早く！」
アドルがゲートに向かおうとした瞬間、足下の通路が崩れ落ちた。スタンがあわてて手をさしのべる。

スタン
「さぁ！　つかまるんだ！」

ケフィン王国・秘密施設

ケフィン全体を砂嵐が包み込んでいた。崩れゆく建物の中でリジェは1人立ちつくしていた。

リジェ
「もはや、これまでか。ふっ……」

オアシス

ゲートをくぐったアドル、スタン、マーシャ、そしてイブール一家は、オアシスに転送されてくる。それを待っていたかのように、ケフィンは消滅した。

スタン
「ニーナ……。幻の都は、なくなった。もう砂漠が広がることはないだろう。幻の都は……失われた砂の都となったのだ」

フォレスタ村

村の中央には、石版の代わりに、1体の石像が建てられていた。その石像を、ウイリーが掃除している。

ウイリー
「あれっ……!?　そういやー。この伝説の剣士ってアドルの兄きににてるなぁ。なんで今まで気づかなかったんだろう。
でも500年前からある伝説に兄きが出てくるわけないもんな。へへへっ。
……。アドルの兄き。どこ、行っちまったんだよ。あっ!!　兄きだっ！　ぶじだったんだね」
フォレスタ村に到着したアドルは、石像の台座に書かれている文字を読んだ。

台座の文字
「かつて、この地にさかえし
黄金の都に危機あり。

悪しき者たちのたくらみにより
都は古代錬金術をあやつる
悪の帝国となろうとしていた。

善良なる者たちはそれをなげき、
都の封印をこころみた。
悪しき者たちの追っ手はきびしく
思いくじけかけたその時
光に包まれし救世主あらわる。

その者、赤毛の剣士なり。
勇者を讃えん、のちの世までも」

フォレスタ洞窟

アドルはウイリーとともに、フォレスタ洞窟を訪れた。氷漬けの少女がいた場所まで来ると、突然光が放たれ、ストーカーとフォレスタの姿が現れた。

ウイリー
「うわわわっ……ナニィ!?」
半透明の姿で、2人は語りかけてきた。

フォレスタ
「ありがとう。アドルさん」

ストーカー
「今、オレたちは、君から見れば500年の昔から話しかけている。
君のおかげでフォレスタを凍結させることなく都を封印させることができた。礼を言うぞ。アドル。
時間をあやつる魔法はこれ限りにするとしよう。人は…やり直しのきかない人生だからこそ輝けるし悔いのないようと努力もする。
たとえそれが良くない未来を変えるために行うことでも…。自分のために特別な力に頼って世界を変えるのではジャビルと同じことだ。君の行動を通じて教えられた。すべては君がいてくれたおかげだ。
それから、いい知らせがある。
フォレスタが凍結しない世界ではオレが魔人になる必要もなく契約の腕輪の力も使わなかった。
腕輪は『時の腕輪』というものだ。『時の腕輪』をつけていれば時間の流れから起こるあらゆるえいきょうを無効にする。都が砂に戻るときオレは最後の力でニーナに腕輪を渡した。
アドル。ニーナは生きている」

ウイリー
「どっ、どういうこと？　ニーナが…どうかしたの？」

ケフィン城

舞台は一転し、ケフィン王国へ。ケフィンの都が滅びようとしていたとき、1人城に残ったニーナは、涙を流していた。

ニーナ
「ごめんなさい。父さん。アドルさん。
本当は、みんなと一緒に行きたいの。でも賢者の石の力は無くなったから。わたしも、この都と一緒に……」
そこに、時間を越えてストーカーが現れた。

ストーカー
「こんなところにいたのか。いまなら、まだ間に合う」

ニーナ
「あなたは……!?」

ストーカー
「おれはストーカー。あのアドルに助けられたひとりだ。
お前を魔法の力で助ける。契約の腕輪で、おまえを助ける魔法を作り出せる。
ケフィン王国は、ほろびた。しかし、おまえが運命をともにする必要はない。
おまえは、生きるんだ。これからは自分のために生きろ！」

ニーナ
「はい！」
2人の姿は、魔力に包まれて、消えた……。

フォレスタ洞窟

フォレスタ
「心配は、ありません。今ごろはスタンのところに戻っているはずです」

ウイリー
「スタンのところって？　でも、スタンは3年も前から行方不明なんだぜ」

フォレスタ
「アドルさん。本当にありがとう」

ストーカー
「さらばだ。アドル」
その言葉を最後に、2人の姿は消えた。

ウイリー
「……？　なにがなんだか……　ちっとも、わかんないよ」

サンドリアの町・道具屋

スタンは1人さびしく、部屋の中で考え込んでいた。と、部屋の中に突然光があふれ出し、倒れたニーナが姿を現す。それに気づいたスタンは、ニーナに駆け寄る……。

エピローグ

その日、アドル、ウイリー、イブール一家がサンドリアの町にせいぞろいした。夜が来て、アドルとウイリーは、宿屋の同じ部屋に泊まった。

ウイリー

「なぁ、兄き。　おいらお願いがあるんだ。兄きまた、どっか冒険に行くんだろ？

ねぇ、さぁ。連れてってくれないかなぁ。……ちぇっ。ねちゃったのか」

朝が来た。ウイリーは夢の中にいたが、アドルのベッドはすでに空になっていた。

早朝、アドルはこっそりと旅立とうとしていた。町の出口にさしかかったとき、ニーナが姿を現す。

ニーナ

「きっとまた、会えますよね」

その言葉を受けて、アドルは町をあとにした。

町の入口でたたずむニーナに、スタンが近寄っていく。

スタン

「アドルか……。すばらしい若者だったな。

いい冒険家になることをいのっているぞ」

ナレーション

「幻の都ケフィンは失った時間を受け入れることで砂の都となり、消滅した。

ひとりの若き冒険家の勇気ある行動が500年の悪しき計画に幕を下ろした。

怖れずに前へ進む勇気。たぐいまれな好奇心。

あきらめない強い意志。忘れかけていた大切なものを若者は持っていた。

これからも若者は多くの冒険を重ねることだろう。いつの日か再会したときどれだけ若者が大きく成長していることか……。

私は楽しみでならない。

スタンの日記より」

サンドリアの町・宿屋

ようやく目を覚まし、アドルがいないことに気づいたウイリーが、テラといっしょに駆けてきた。

ウイリー

「兄きぃ……グスン。行っちゃったのかよ。なんでだよ！」

スタン

「あたらしい冒険がアドルをよんでいるんだ。

お前にもわかるな？」

ウイリー

「あたらしい冒険……うん！　わかるよ、スタン！　おいらだって……へへっ……冒険家だからね」

テラ

「ぐすん、んぐぐ……グスン。

アドルのバカーッ!!

５年待ってろよーっ！　５年たったらぜったい、もう一度きなーっ！

ぜったい

ぜったい　ぜったい　ぜったい

いい女になってるからさぁ！」

テラとニーナを交互に見渡し、ウイリーがポツリとつぶやく。

ウイリー

「……やっぱり冒険家っていいよな……」

Fin

ユニークメッセージ from『V』

フォレスタ村

銅像を見たかといわれて、「はい」と答えた場合。

村長ルビック

「そうか！　すばらしい出来ばえだったろう。わしは、村の真ん中にドーンとたてたかったのだがみんなにはんたいされてな。でも、わしは気に入っとる」

サウスウッド

らんぼう者から女性を救う際、9000ゴールド以上持っている場合。

らんぼう者1

「ほぉ、ケッコウ持ってるじゃねえか。これで、この娘の借金は、チョウケシってワケだ。

がっはははははっ」

ナレーション

「9000Gとられた……」

女の子

「ありがと。旅のお兄さん」

らんぼう者1

「見た目は、頼りねえ若ぞうの冒険家だがけっこうたいした男だぜ。

気に入った。じゃ、兄さんだけにとびっきりのいい話を教えてやろう。この先には、コキリコ村があるんだが、その前の広場で、他じゃめったにみれない見世物をやってるんだ。ちょっとのぞいてみなよ」

コキリコ村・酒場

ラバス

「なっなっなっ、何か　あっはっようっ？　くっくっくっはっはっはっはっ」

ベルグ

「となりのヤツのことは、気にしないでくれ。ゆうべ食べたキノコのスープがアタったんだ。こいつ……なんでも食べるから」

フェルテの町

ビズ

「ムハーバのとこのエフィはやさしくていい子だよ。あのムハーバからどうやってあんなカワイイ子ができたのか不思議でしょうがないよ。ここにいるトリコとはえらいちがいだな」

トリコ

「ふん、どうせあたしはエフィちゃんみたいにかわいくないですよーだ！」

フェルテの町

ムハーバの家の裏手、中央付近を調べると謎の声が……。

？？？

「ナニ？　カミの毛の色が気に入らないとな？　よしよし、ワタシにまかせなさい」

と、アドルの髪の毛の色を変えられるようになる。

オアシス

行商人に「オアシスを見に来た」と答えると。

行商人ビンテ

「ふぅ～ん。あんたヒマなんだねえ。せっかくそんなたいそうないでたちしてんだからさ、もっとなんかべつなことしなよ」

「迷ってしまった」を選ぶと。

行商人ビンテ

「はぁ!?　情けない冒険家だねえ。そんなことじゃあ、一生砂漠から出ることはできないよ。オレと一緒にここで暮らすかい？」

ケフィン城・西翼の牢屋

スタン救出後、再びその牢屋へ行くと、イシオスのたわしが手に入る……が、道具屋で売るぐらいしか使い道はない。

Windows版『イースVI』シナリオ集

サンドリアでの冒険から3年。ドギやテラと再会したアドルは、はるか西方の海の果て、伝説の大渦に挑む。ロムン艦隊により船から落とされたアドルを救ったのは……？

プロローグ

月の渚にて。薄暗くなった浜辺に2人の亜人の姉妹、オルハとイーシャがいる。オルハの笛に酔いしれていたイーシャが、突然立ち上がる。

オルハ
「どうしたの、イーシャ？」

イーシャ
「あ、ねぇさま……なんだか……風がざわめいた気がして……」

オルハ
「風が……？」

イーシャ
「ごめんなさい……キレイな音色だったのに……気にしないで続けて……わたし……ねぇさまの笛が大好きだから……」

オルハ
「ふふ、ありがとう……」

オルハは再び笛を吹こうとするが、何かに気づく。それは、漂着して、浜辺に打ち上げられたアドルであった。

オルハ
「……あれは……！」

イーシャとともに、気を失っているアドルのところへ駆け寄る。

オルハ
「……エレシア人（びと）ね。この渚に流れ着くなんて今まで一度もなかったのに……」

イーシャ
「し、死んでるの……？」

オルハ
「ううん、大丈夫……まだ息吹は失われていない。でも、すぐに手当てしないと……。
イーシャ、お願い。みんなを呼んでくるからこの人のこと、見ていてあげて」

イーシャ
「う……うん……」

オルハは助けを呼びに村へと走っていく。

イーシャ
「……やっぱり尻尾……ないんだ……耳も短いし……それになんて赤い……、……炎みたいな……髪の色……」

アドルを見ていたイーシャの脳裏に、突然おぞましい魔物の映像が飛び込んでくる。

イーシャ
「……え……、……いやっ……！
い……今のは……、……最近あんまり……見なくなったと思ったのに……どうして……、……この人を見ていたら……。
……わたし……震えてる……、……こわい……こわいよ……」

レダの集落・族長の家

うっすらと目覚めたアドルの耳に話し声が聞こえてくる。

男の声（オード族長）
「まさか、あの渚にエレシア人が流れ着くとは……。しかも見たところ、鋼の剣を帯びた戦人（いくさびと）ではないか。
どうして、ここに運ばせたのだ？」

オルハ
「……ごめんなさい、伯父様。でも、この人の息吹が今にも消えてしまいそうで……。手当てをするにはここが一番だと思ったんです」

オード族長
「だが、エレシア人への不信は、これまで以上に強くなっている。巫女たるおぬしがその調子では火に油を注ぐことにもなりかねんぞ」

オルハ
「……それは……」

アドルは目を開け、状況を確認するために体を動かす。すると、話していた2人が気づき、話しかけてくる。

2人は長い耳と尻尾を持つ亜人種であった。

オード族長
「む……」

オルハ
「よかった……目を覚ましたんですね。あの、私の言葉が分かりますか？」

アドルはゆっくりとうなずく。

オード族長
「言葉が通じるのは好都合だ。俺はレダ族の長を務めるオードという者だ。
赤毛のエレシア人よ。おぬしの名はなんという？」

アドルは名乗ってから手当ての礼を言った。

オード族長
「……エレシア人の名は変わった響きのものが多いな。アドルとやら。礼ならばこの娘に言うがいい。流れ着いたおぬしを発見し、手当てを施したのはこの娘だ」

オルハ
「私、オルハといいます。一通り手当てはしましたけど傷は完全には塞がっていません。無理はしないでゆっくりと休んでくださいね」

オード族長
「あまりゆっくりされては困るな。非力なエレシア人といえど若ければ回復するのも早かろう。動けるようになったらこの家から出ていってもらうぞ」

オルハ
「伯父様、そんな……」

オード族長
「オルハよ、くれぐれも忘れるな。精霊神の末裔たる巫女としての立場を」

オードはそれだけ言うとその場を去った。

オルハ
「あの、ごめんなさい。伯父様に悪気はないんです。ただ最近、エレシアの方々に少し頑なになってしまって……。
……とにかく今はゆっくりお休みになってください」

部屋を去るオルハ。そしてアドルは、再び眠りにつく。やがて目を覚まして、ふと横を向くと、イーシャがアドルの剣を見ながらたたずんでいる。

イーシャ
「……あ……、……あの……、……これ……」

イーシャはアドルの装備を指さした。

イーシャ
「……っ……」

何かを言いかけるが、怯えるように部屋を出て行ってしまう。まだ疲れを残していたアドルは、彼女を追うことなく、再び眠りにつく。

次に目覚めると朝になっており、体もだいぶ動くようになっていた。アドルは装備を整え、部屋を出てみることに。

屋内の中央の間に入ると、不思議な紋様が刻まれた石に向かって祈りを捧げているオルハの姿が。声をかけても何の返事もないが……。

オルハ
「あら……？　きゃっ……！　ご、ごめんなさい。私、お祈りを始めると周りが目に入らなくなって……。
ほっ……だいぶ顔色が良くなりましたね。あなたは三日間、ずっと寝たきりだったんですよ。傷は塞がりましたけど身体が衰弱しきっていましたから。でも、よかった。もうすっかり大丈夫みたいですね。
あ、すみません。改めて自己紹介させて頂きます。私はレダ族の巫女を務めるオルハといいます。あの……アドルさんとおっしゃいましたね。どういう事情で、この島に流れ着くことになったんですか？」

アドルは、大渦の近くでロムン艦隊に襲撃され、海賊船から海に転落したことを説明した。

オルハ
「カイゾクセン……ロムン……？　よく判りませんが、他のエレシア人とだいたい同じような事情みたいですね。
あの……分からないことばかりでしょうけど私に答えられることならご説明します。どうぞ、聞いてみてください」

まず、耳と尻尾について聞いてみる。

オルハ
「くす……この耳と尾が珍しいんですね？　エレシア人――外から来た方々は、みんな驚きます。でも私たち、レダ族にとってはあなたのように耳が短くて尾がない人の方が珍しいんですよ。ふふ……おあいこですね。
この耳は、風のささやきを聞き取りやすくするためのもの。尾は、森を駆け抜けるとき安定して走れるようにするもの。どちらも、母なる精霊神に授かったものだと言われています」

次にレダ族について聞いてみる。

オルハ
「私たちは、古の時代からカナンの島々で暮ら

してきました。精霊神（アルマ）の加護のもと森と海の恵みを受けてきたんです。
　その在り方は、エレシア人とはいささか異なるかもしれませんね」
続けて、エレシア人について尋ねる。
オルハ
「あなたのように、大渦の外から流れ着いた人は大勢いるんです。私たちは、そうした人々をエレシア人と呼んでいます。流れ着いた彼らは、北東のカナン島で石造りの集落を築いて暮らしています。
　残念ながら……今は行くことができませんけど」
カナンの島々について聞くと……。
オルハ
「あなたが巻き込まれた《大渦（おおうず）》……その中に、カナンの島々があります。
　まずはここ、私たちの住んでいる深い森に恵まれたクアテラ島。
　次に、平原と山岳地帯に彩られたエレシア人たちの住むカナン島。
　そして……内海にある遺跡の島、ゼメス島。この三つを合わせたものが《カナン諸島》と呼ばれています」
先ほど見かけた、逃げた少女についても聞いてみる。
オルハ
「あ、早速会ったんですね？　その子は私の妹で、イーシャといいます。昔から、エレシアの方々に人見知りするところがあって……。それで、アドルさんのことを少し避けているのだと思います。
　引っ込み思案なところはありますけど思いやりのあるいい子ですから……仲良くしていただけると嬉しいです」
また、先ほどの巨漢についても尋ねる。
オルハ
「彼は、私たち姉妹の伯父でレダ族の長のオードといいます。戦士にして狩人であると同時に伝承に詳しい賢者でもあるんです。
　……あの、アドルさん。伯父様が言ったことはどうか気にしないでください。事情があって、エレシアの方々にすこし頑なになってしまって……。きちんと事情を説明すれば考えを改めてくれると思います」
アドルは、すべてのことを聞き終えた。
オルハ
「私、しばらく奥の部屋で巫女の勤めを果たしていますから。気になることがあったら何なりとおっしゃってくださいね」
外に出ようとするアドルに、声がかかる。
オルハ
「あの、ひょっとしたら村の中でアドルさんに冷たくあたる人がいるかもしれません……。でも……どうか気を悪くしないでください。少し気が立っているだけでみんな良い人ばかりですから……。
　そういえば……伯父様は今、北東にある吊り橋の方に出かけているんです。帰ってきたら、アドルさんのこと私の方からも説得してみますね」
そう言うとオルハはお祈りを再開する。

レダの集落

質素な造りの木造家屋が立ち並んでいる。アドルは集落を探索してみることにした。
シルバ
「フン、息を吹き返したのか？
　俺はシルバ。レダ族の戦士だ。オルハに頼まれたから、不本意ながらお前を運んでやった。そうでもなきゃ、エレシア野郎を助けたりするかよ。
　一緒にお前を運んだラーゴにも礼を言っとくんだな。エレシア人でも礼の一つくらい言えるだろう」
ミルカ
「きゃ!?　す、すみません。びっくりしちゃって……。あなたのことはオルハ姉さんから聞いていますよ。体はもういいんですか？
　うちの祖母（ばば）さまは村の最古老だけあってとにかく厳しい方なんです。色々言われると思いますがあなたの事情もあるでしょうし、あまり気にしないで下さいね」
ラクシェ
「へー、あなたがオルハ姉さんの連れてきたエレシア人？　すっごい赤い髪……でも、なかなか男前ね。お人好しそうではあるけど。
　私たちは双子の姉妹なの。外にいるのがお姉ちゃんのミルカ。私は妹のラクシェって言うのよ。そして、あそこで怖い顔をしてるのが祖母さまよ。よろしくね、赤毛君！」
アトリ
「……アンタかね？　オルハが手当てをしたエレシア人というのは。全くあの娘にも困ったものだね。正統なる巫女がエレシア人なんぞを……。今度オードにもきつく言っておかなくちゃね。
　精霊への感謝を忘れたエレシア人がここの敷居をまたぐなんて、まっぴらごめんだよ。すぐに出ていっておくれ」
ナーリャ
「おや、あんたが噂になっているエレシア人だね。最近、妙な事件が続いてみんな不安がっているんだよ。驚かすようなことはあまりしないでおくれ。
　やっぱり私もエレシア人は感心できないね。オルハが助けたなら仕方ないとは思うけど、あまり長居はしてほしくないよ」
トクサ
「ヒック……よう、お前も一杯やってるのか？　エレシア人ってのは髪まで赤くなるのかよ。
　お前、村の中じゃ色々と言われてるらしいな。俺は細かいことが嫌いでね……。ま、一杯やろうじゃないか」
セブロ
「うむ？　君が噂のエレシア人か……。
　我々レダ族には、君たちを快く思っていない者も多い。君が悪いわけではなく、この地に住むエレシア人との間にもともと多くの問題があるんだ。村の中で君のことを悪く言う者もいると思うがどうか彼らを責めないで欲しい」
レダ族の中に、１人だけ普通の人間もいた。
ケビン
「おやおや、君はエウロペ出身だね。もしかして、クアテラ島に漂着したのかい？　よくレダの人たちが手当てをしてくれたなぁ。
　私の名前はケビン。君と同じく外からここへ漂着した者さ。ここで何をしているかだって？　隣のカナン島から行商に来ているんだよ。何か要るものがあるかい？　君さえよければ、用立てするよ」
アドルが村の入口まで行くと、イーシャが1人たたずんでいるのが見える。
イーシャ
「……あ……」
アドルが近寄っていくと、逃げるように村を出てしまう。アドルはあとを追いかけることに。

クアテラの樹海

集落を出ると、木々がうっそうと生い茂る樹海が広がっていた。イーシャの姿はもうどこにもない。集落の前には、槍を持った亜人がいた。
ラーゴ
「やあ、もう動けるようになったのかい？　浜辺に駆けつけた時には、君はもう随分と衰弱していたんだ。ひょっとしたらダメかと思ったよ。
　あ、僕の名前はラーゴ。一応これでも一族の戦士さ。よろしくな。
　君を見つけたのがオルハだったのは幸いだね。はは、族長やシルバだったらどうなっていたことやら。あ、族長なら今は北東の吊り橋のところにいるはずだよ」
アドルはラーゴに、少し助言を聞くことに。まず、危険な場所について聞いてみる。
ラーゴ
「クアテラの樹海の北西方向には行かない方がいい。このあたりとは比較にならない凶悪な獣がウロウロしているんだ。一応、通行禁止にはしてあるけど簡単に飛び越えられてしまうから念のため注意しておくよ」
次に精霊碑について聞いてみる。
ラーゴ
「そこに光っている石碑があるだろう？　あれは精霊碑と呼ばれていて昔からカナン諸島のあちこちにあるんだ。触れることでアルマの加護を得ることができると言われている。もし、怪我をしたり疲れたりした時は試してみるといいよ」
アドルは、家に泊めてくれたことをオードに感謝しに行くことにした。樹海を北東に進んでいくと、壊れた橋の前に出た。

クアテラの樹海・吊り橋

吊り橋は、隣の島とをつないでいたようだったが、両岸を切り放す形で壊れている。橋のたもとにオードとクヴァルが立っている。
オード族長
「ふむ……意外と早く動けるようになったか。非力なエレシア人にしてはなかなか鍛えていると見える」
アドルはオードに礼を述べた。
オード族長
「前にも言ったが礼には及ばぬ。渚でおぬしを発見したのも、手当てをしたのも、オルハたちだ。俺としては、おぬしにはすぐに島から去ってもらいたいくらいだ。
　この橋さえ落ちていなければな……」
オードは橋の向こうを向き、再び話し始める。
オード族長
「向こうに見えるのがカナン島だ。このクアテラ島より一回り大きく東岸には、エレシア人が築いた石造りの集落――《町》がある。おぬしもそこに行けば尾のない同胞と会えるだろうが……見ての通り、向こうに渡る吊り橋は落ちている。
　自然に落ちたのではなく縄の一部が焼き切られていたのだ。そして……橋が落ちた混乱に乗じてあるものが村から無くなった……。それが、一月ほど前のことだ。
　無論、我らレダ族の者にそんなことをする理由などない。ならば下手人はエレシア人に違いあるまい。三日前に流れ着いたおぬしに関わりがあるとは思えぬが……それでも、皆が不安がるのはおぬしにも理解できるであろう？

……橋が直るまでは村に滞在することを許可しよう。だが、これだけは言っておく。オルハとイーシャは、一族を導く《巫女》の血筋に連なる者たちだ。これ以上、皆を動揺させぬためにも不用意に近づくのは控えてもらうぞ」

クヴァル

「君がアドル君か。話は族長から聞いているよ。私の名前はクヴァル。一族の戦士であり狩人だ。ここに流れ着いたのは災難だったね。酷な話だが、来てしまった以上カナンの島々から抜け出す道はない。大渦で封印されたこの地で暮らしていく他ないんだ。

君と同じ境遇の者たちも多い。まずは彼らに会ってみるといいだろう。彼らと我らレダ族の間には色々と問題もあるんだがね」

アドルは、一度村に戻ることにした。

レダの集落

村に戻ると、オルハがいない。彼女を待つ間、村人から情報を集めることに。

ミルカ

「祖母さまが若い頃は、レダ族とエレシア人はともに暮らしていたそうです。でも、漂着するエレシア人が増えるにつれて、いつしか別々に暮らすようになったと聞いています。きっと色々と理由があったのでしょう……」

ラクシェ

「ここは機織（はたお）りの家と呼ばれているの。織物や縫い物の役目を仰せつかった家なのよ。そこの怖い祖母さまが長で私たちが不肖の弟子といったところね。

ちなみに私たちの兄さまはオード族長の弟子なの。戦士だから、この家にいないことが多いけどね」

ケビン

「そうそう、私がこちらに来てすぐに橋が落ちてしまったんだ。このままじゃカナンに帰れないし、全くもってトホホだよ。さらに私が犯人じゃないかって真っ先に族長に吊るし上げられたんだ。ま、誤解は解けたけどね」

まだオルハが帰ってくる気配はない。入口を守るラーゴに話を聞いてみることにする。

クアテラの樹海

ラーゴ

「オルハなら祈りの泉へ出かけたよ。彼女に話があるなら行ってみるといい。

でも、一応あそこは聖地だからなぁ……オード族長には見つからないようにね。泉はここから東へ行ったところだよ」

祈りの泉

樹海を東に進み、階段を上ると広い空間に出た。周りに泉の水が満ちている。その広間の中央にオルハが立っている。

オルハ

「まあ、アドルさん……！　こんな所まで来ていたんですか。村の中にいなかったから外で迷っているのかと思って捜しに来たんですけど……。ふふ、その分だと余計な心配だったみたいですね。

ここは《祈りの泉》といって私たちレダ族の聖地のひとつです。ここの水は精霊神の息吹が込められていると言われていて儀式や治療などに使われるんです。あなたの手当てをした時も傷口を清めるのに使いました。

そうだ、アドルさん……イーシャを見かけませんでしたか？　あの子も、村の中にいないみたいなんですけれど……」

アドルは、村の入口あたりでイーシャに逃げられてしまったことを話した。

オルハ

「あの子ったら……ごめんなさい、アドルさん。優しい子なんですけどどうも人見知りする性格で……。でも、最近のあの子……少し様子がおかしかったんです。何か隠しごとをしてるような……。

……す、すみません。関係ないことを話してしまって……私、あの子が行きそうな場所をひととおり回ってから帰ります。

アドルさん。傷が癒えたばかりなんですから無理はしないで下さいね」

そう言ってオルハは去っていった。

レダの集落

ミルカ

「エレシア人の服って魔除けの紋様が施されてないんですね。それでは精霊の加護を得ることができないのでは……。

服の紋様は各々の家に受け継がれているとても大切なものでもあるんです」

アトリ

「ここに住むレダの者はアルマの導きと伝統ある規律によって日々の生活を送っている。子供たちも時がくれば村の中で必ず何らかの役目を担うのさ。

堕落した生活を送るあんたたちと一緒にしないでおくれ」

クアテラの樹海

入口にいるラーゴに、オルハがイーシャを探していたことを報告しておく。

ラーゴ

「オルハがイーシャを探してたって？　イーシャなら、さっき月の渚のほうへ出かけたよ。あそこは彼女のお気に入りの場所なんだ」

月の渚

浜辺には、イーシャが1人で立っていた。

イーシャ

「……あ……。……、……なにか……わたしに用……？」

彼女にオルハが捜していたことを伝えた。

イーシャ

「……ねぇさまが……？　……、……あの……わたし……行くね……」

イーシャは、逃げるように去ってしまう。

レダの集落

マナン

「昔はエレシア人もこの地でレダ族と共に暮らしておったんじゃ。ワシらは海や森と……精霊神と共に在ることを望んでいる。

しかし、エレシア人は次第に破壊し、食い尽くすことで生きようとし始めた。特にあの男が十年前に流れついてからというもの全ては変わってしまったんじゃ……」

ゼブロ

「このあたりの島では透明な美しい石が採れるんだ。《エメル》といってね、ここでは様々な装飾に使うんだが……どんな金属よりも固く、戦士の武器にも使われている。

ただ、《エメル》を加工するには特別な技術が必要でね。その技術を受け継いでいる者はもう一人しかいないんだ。

ふむ、橋が落ちたとなると、彼女と連絡を取る術がないな……」

トクサ

「ヒック……エレシア人も酒を作るんだろ？　どんな酒があるのかぜひ飲んでみたいもんだぜ。今度、アグのヤツに聞いてみるか。

アグはレダ族だが、エレシア人の集落に住んでるんだ。あの族長が認めるくらい腕の立つヤツだったぜ」

ミルカ

「私たちレダ族は森や海の恩恵を受けたら、必ず精霊たちへ感謝の意を表します。服を作るのに必要な樹皮も全て剥がずに必ず一部を残すんですよ。そうしないと樹が死んでしまい、精霊たちを怒らせてしまいますから。

私たちは遠い昔から森や海とともに生きてきました。森や海は精霊たちそのものでもあるんですよ」

オード族長

「どうやら、島の中をあちこち歩き回っているようだな。そのような目立つ身なりで何かを企んでいるとは思えぬが……せいぜい村の者たちを刺激せぬよう心して欲しいものだ。

しかし、おぬしは随分と好奇心が強いようだが……ふむ、あのご老体と少し似ているのかもしれんな」

クアテラの樹海

ラーゴ

「さっき、イーシャが渚のほうから戻ってきたけど……オルハを探して泉のほうへ行ったみたいだよ。

そう言えば、ここ数日イーシャはまるで何かにおびえているみたいだったな……」

祈りの泉

アドルが泉に到着すると、突然地鳴りが響き、奥から巨大な竜のような魔物“はぐれ竜”デミガルヴァが現れる。その前には、立ちすくむイーシャの姿が。

イーシャ

「あ……ああ……やああっ……!?」

魔物がその大きな手を振り上げ、イーシャを襲う。アドルは、剣を抜き、その攻撃をはじく。

イーシャ

「……えっ……!?」

アドルは、イーシャに下がっているように言った。デミガルヴァは、アドルが離れれば火炎を口から吐き、近づけば頑強な腕を左右に振り回してくる。アドルはスキを見て、腹にあるコアのような部分を切りつけていった。

やがて魔物は倒れたが、その戦いでアドルの剣は折れてしまった。膝をつき、肩で息をするアドルを見たイーシャが、アドルに寄ってくる。

イーシャ

「あ……あの……だいじょうぶ……？」

アドルは、大きなケガはないことを伝えた。

イーシャ

「…よかった……あの……ごめんなさい……わたし……勘違いしてたみたい……あのね……」

イーシャが何かを言いかけたそのとき、突然デミガルヴァが起き上がり、2人に襲いかかった。

イーシャ
「だめぇ……！」
アドルをかばうように魔物と向き合うイーシャ。その腕が振り上げられたとき……。
オルハ
「……せいっ！」
後ろから飛んできた光の矢がデミガルヴァの眉間に突き刺さると、魔物は爆発し、跡形もなく吹き飛んだ。
イーシャ
「ね、ねぇさま……？」
オルハ
「よかった、間に合って……」
オード族長
「忌まわしき咆哮を聞いたので覚悟を決めて皆を集めたのだが……まさか十年ぶりの《龍狩り》がこれほど呆気なく片がつくとはな」

レダの集落・族長の家

アドルたちは族長の家に戻ってきていた。
オルハ
「……話はイーシャから聞きました。あなたが居てくれなかったらあの子は助からなかったでしょう。
本当に……ありがとうございます」
オード族長
「あの化物は、俺たちがはぐれ龍と呼んでいる魔物だ。大昔から、何体も現れて破壊の限りを尽くしてきた。最後に現れたのは十年前でその時は一度に三体も現れたのだ。幸い、三体とも退治できたが犠牲になった者も少なくなかった」
オルハ
「……」
オード族長
「エレシアの若者よ……いや、アドル＝クリスティンよ。正直おぬしには驚かされたぞ。《はぐれ龍》には本来、鋼の武器は一切通用しないのだ。弱らせることは出来てもとどめを刺すことは不可能……。ヤツの硬い殻を貫くには特別な武器でなくてはならん」
オードはアドルに槍を見せた。穂先が、緑色に透き通ったガラスのような材質で出来ている。
オード族長
「カナンの島々で採れるエメルという石で出来ている。エレシア人が持ち込んできたいかなる金属よりも硬く、剛い。
オルハが放った矢の鏃（やじり）もこのエメルで出来ていたからヤツにとどめを刺せたのだ」
オルハ
「それも、アドルさんが弱らせていてくれたからです。エメルの武器も持たずにあの魔物を圧倒できるなんて……。
アドルさん、本当にお強いんですね」
オード族長
「……、アドルよ、少々話がある。俺の部屋に来てもらえぬか」
オルハ
「伯父様？　まだアドルさんのことを……」
オード族長
「長としての話があるだけだ。おぬしが心配することはない。さあ、付いてくるがいい」
オードは自分の部屋へと入っていく。
オルハ
「何の話があるのかしら……あ、でも心配ないと思います。あなたは、イーシャのことを命がけで救ってくれました。悪い話であるはずがありません。
それにしても……イーシャはどこに行ったのかしら？　ちゃんとアドルさんにお礼も言っていないというのに……」
アドルはオード族長の部屋へと入る。
オード族長
「来たか。色々と話すことがあるがまずは最初に礼を言わせてくれ。イーシャを救ってくれて感謝する。あの子とオルハは、弟夫婦から預かった大切な忘れ形見なのだ。
弟夫婦は……十年前のはぐれ龍襲来の時にこの村を守るために犠牲となった。危うくイーシャを、弟夫婦と同じ目に遭わせるところだった……。おぬしには感謝してもしきれぬ。今までの無礼、どうか許して欲しい」
オードは、深々とアドルに頭を下げた。
オード族長
「ふふ、エレシア人で好感が持てたのはこれで二人目だ。大抵の者は強欲で、精霊を愛さず、この地の平穏を乱そうとする……。……いや、すまぬ。そろそろ本題に入るとしよう。
祈りの泉の北側にある石造りの壁のことを覚えているな？　中から、あの化物が出てきた場所だ。実は、あの壁の向こうには地下へと続く道が存在するのだ。大昔に造られた参道で海の底のさらに下を通ってカナン島にも通じているらしい。
そこで聞くが……おぬし、その道を通ってカナン島に渡るつもりはないか？」
アドルが「渡ってみたい」と答えると、
オード族長
「そう言うだろうと思ったぞ。おぬしの剣は、はぐれ龍との戦いで壊れてしまったそうだな？　ならば、これを持っていくがいい」
オードは、青いエメルでできた剣、リヴァルトを差し出す。
オード族長
「それは、エメルから造られた精霊の力を借りることの出来る剣だ。鍛え上げることによって、様々な《技》や《魔法》を繰り出すことができる。おぬしほどの使い手なら使いこなすことができるだろう。
代わりといってはなんだが……一つ、頼まれてはくれぬだろうか？　首尾よくカナン島に渡れたら《鏡》の消息を探って欲しいのだ。ゼーメの神鏡と呼ばれる、巫女に受け継がれる白き鏡でな……。一月前、吊り橋が落ちた日に家の祭壇から盗まれてしまったのだ。
エレシア人を疑うわけではないがこの島は、すぐに探しつくしている。ならば、カナン島にある可能性が高い。すまぬが、心に留めておいて欲しい。
地下の参道を通る時はくれぐれも気を付けるがいい。それと……町に着いたら……
……いや。何でもない、それは忘れてくれ」
オードの部屋を出ると、アドルを心配したオルハが立っていた。
オルハ
「その剣は……そう……そういう話だったんですか。アドルさん。行ってしまうつもりなんですね？」
アドルはうなずき、事情を説明した。
オルハ
「……その参道のことなら私も聞いたことがあります。アルマが眠るゼメス島に参詣するための道だったそうです。たしかに、カナン側にも参道への入口があるそうですが……あんな魔物と戦った後ですもの。もうすこし休んでいかれては……。
……そう、ですか。決心は変わらないみたいですね。……、でしたら、私からも一つ贈りものをさせてください」
オルハは、命の種を差し出した。
オルハ
「アドルさん……気を付けて行って来てくださいね。優しきアルマの祝福がアドルさんにありますように……。
そういえば……町に着いたら、ウルという子を訪ねていただけないでしょうか？　伯父様の息子で私とイーシャの従兄弟にあたります。エレシア人の学者さんに弟子入りをしているのですけど橋が落ちてから連絡が取れなくて……。
伯父様も口には出しませんがずいぶん心配しているみたいです。元気に暮らしているかどうか確かめるだけでいいですから……。
……アドルさん、どうかお元気で。優しきアルマの祝福がアドルさんにありますように……」

レダの集落

ミルカ
「あ、あの、祖母さまが……アドルさんに縫いものがあればここで引き受けてやれって……驚きました……。祖母さまがエレシア人にあんなこと言うのは初めてです」
ソラ
「あら、勇者さんのお出ましね。何でもエメルの武器を持たないであの《はぐれ龍》と戦ったんですって？　信じられないわ……もう村中の評判なんだから」
ケビン
「急にレダの人たちが話しかけてくれるようになってびっくりしたよ。何でもアドル君が、村の子供を助けたそうだね。
橋も落ちたままだし、こうなったら腰を据えてここで行商を続けてみるよ。……なに、地下からカナン島へ通じる道があるって？　ははは、町の近くに確か地下遺跡があるけどあそこへつながってるのかな。
うーん、魔物だらけと聞くし私が通るのは無理だねぇ」

クアテラの樹海

ラーゴ
「……どうやらオード族長に真の戦士として認められたようだね。全く君のようなエレシア人は初めてだよ」
アドルは、エメラスの剣について聞いてみる。
ラーゴ
「エメルを精製して純度を高めたものを昔からエメラスと呼ぶらしいよ。君のその剣は正確にはエメラスの剣っていうことになるね。
聞いたかもしれないけどエメラス剣の最大の特徴は精霊の力を使える点にあるんだ。ただし、そのままでは本当の力を発揮できないそうだ。詳しいことはカナン島の町にあるエメラス工房で聞いてみるといい」
ラーゴと別れ、祈りの泉に向かおうとすると、後ろから少女の声が聞こえてくる。
イーシャ
「……あの……」
振り返ると、そこにはイーシャの姿が。
イーシャ
「もう……、……行ってしまうの……？」
アドルはうなずき、事情を説明した。
イーシャ
「……あの……その……
…これを……」

イーシャは、木彫りの腕輪を差し出した。

イーシャ

「……わたしが彫った腕輪なの……恐がったりしてごめんなさい……それから……助けてくれてありがとう……」

アドルは、その腕輪を受け取った。

イーシャ

「ありがとう……アドル……おにいちゃん。また遊びに来て……ねぇさまと一緒に待ってるから……」

イーシャはそれだけ言うと、走って村へ戻ってしまった。アドルは、カナン島へと続くミトス参道へと向かう。

祈りの泉

ミトス参道の入口前には、シルバとクヴァルがいた。

シルバ

「……フン、カナン島へ渡るつもりか？　向こうへ着いたら確かめてみるがいい……エレシア人どもの生き様をな。

俺たちレダの暮らしとあのエレシア人どもの暮らし……お前の目にはどう映るかな？」

クヴァル

「族長の話によれば、この先にある地下道はカナン島に通じているらしい。だが、中を徘徊する魔物の数が尋常ではないな……

もしかしたら、吊り橋の代わりに使えるのではないかと思ったんだが」

ミトス参道

祈りの泉から参道に入ったアドル。奥に進むと中心に青い宝玉が埋め込まれた扉があった。アドルが青いエメラス剣で斬りつけると、剣が扉と共鳴し、扉が開いた。

その先に進むと、壁画が描かれた広い部屋に出た。そこで黒髪の男が何かつぶやいている。

黒髪の青年

「……どうやら対応する《鍵》が必要みたいだな。仕方ねぇ。別の手段を見つけるしか……」

男はアドルの存在に気づき、話しかけてくる。

黒髪の青年

「……こいつは驚いたぜ。まさか俺以外に、こんな場所に入り込んでいるヤツがいるとはな。あんた、いったい何者だ？

《町》の連中には見えないが……」

アドルは名乗ってから、漂着したばかりであることを話した。

黒髪の青年

「アドル＝クリスティン……、……ハハ、まったくなんて偶然だ。よりにもよって、この時、この地で出くわすとは。

《赤毛のアドル》……あんたの噂は色々と聞いているぜ。余計なことに首を突っ込みたがるお人好しの甘ちゃん野郎――ッてな」

男はそう言うと、ハルバードを構えた。

黒髪の青年

「……ちょうどいい機会だ。あんたの実力、この斧槍で確かめさせてもらう。その青いエメラス剣が飾りじゃないことを証明してみな！」

男はハルバードを振り回し、アドルに襲いかかる。この戦いは、アドルの勝利で終わった。

ガッシュ

「……やるじゃねえか。甘ちゃんかどうかはともかく剣の腕前だけは確かのようだな。

……俺の名前はガッシュ。あんたと同じ冒険家だが気が向いたら傭兵なんかもやる。

この先を抜けるとカナン島だ。近くに、エウロペあたりから流れてきた連中の住む町がある。余計なことに首を突っ込まないでそこでおとなしくしていることだ。痛い目に遭いたくなけりゃあ、な」

ガッシュはクアテラ島の方へと去る。参道の出口まで行くと、外から声が聞こえてくる。

海岸道

ロイド

「……このあたりの石材もほぼ取りつくしてしまいましたね」

ザクソン

「これ以上、石材を確保するなら地下に手をつける必要がありそうだ。まあ、巣くっている虫どもを何とかする必要はありそうだが……」

ロイド

「それは何とかなるでしょう。ただ、クアテラの方々を怒らせてしまうのが心配ですが」

ザクソン

「尻尾どもの考えなんぞ、俺たちヨソ者の知ったことかよ。自分たちが住んでいる場所をより安全に、住みやすくする……。

バスラムの旦那のやり方は絶対に間違っちゃいないと思うぜ」

ロイド

「そうですね……」

と、アドルが参道から出てくる。

ロイド

「……おや」

ザクソン

「な、なんでこんな所から……見たことのねえツラだがこの前流れ着いた傭兵ってヤツか？」

ロイド

「いや、彼とは別人です。どうやら新入りのようですね。

……初めまして。バスラム商会のロイドと申します。こちらは、同じく商会員のザクソン。見たところ、私たちと同じエウロペ地方の出身みたいですが……どうしてまたこんな場所から出てきたのですか？」

アドルはこれまでの事情を説明した。

ロイド

「なるほど……レダ族に助けられたのですか。しかし地下の遺跡が、海底を通ってクアテラ島まで続いていたとは……。

これはバスラム様に報告する必要がありそうですね」

ザクソン

「危険な地下を通ってくるとはなかなか肝が据わってるじゃねーか。どうだ、俺たちと一緒にバスラムの旦那の下で働かないか？　漂流のショックも忘れるくらい充実した毎日が過ごせると思うぜ」

ロイド

「まあまあ、ザクソンさん。そう急かす必要はないでしょう。予定通り、私は先に戻りますが橋の視察はお任せしてもいいですか？」

ザクソン

「おお、任せておけ。それじゃあな、新入り。機会があったら酒場で飲もうぜ」

そう言い残してザクソンは去っていった。

ロイド

「私たちが住んでいるリモージュの町は、そこの道を東に迂回したところにあります。

君のことは、私の雇い主であるバスラム様にも話しておきますからぜひ屋敷を訪ねてみてください。町の代表もしている方ですから会っておいて損はないと思いますよ。それではお先に」

港町リモージュ

海岸道を抜けて到着したリモージュは、石造りの建物が立ち並んでいた。

サウド

「ん、おぬし、新入りかの。さぞかし辛い目にあったじゃろ。かわいそうに……この町は全員漂流者じゃ。決して新参者を拒んだりはせんからの。落ち着くまで、ゆっくりするとええ。

ん、以前にも似たような目にあったことがあるじゃと？　若いのに、おぬしもなかなか過酷な人生を送っておるの」

酒場でも話を聞いてみる。

ティセ

「いらっしゃいませー！　あれ、見かけない人……もしかして、新入りの人ですか？

そっか、大変だったんでしょう……ゆっくりしていって下さいね。

この町にもレダ族はいるのよ。あそこにいるアグさんなんかもう、うちの常連中の常連なの。昔はクアテラにいたけどここのほうが性に合ってるみたい。

あと、リーヴさんはエメルのお店を開いているわ。彼女は人間とレダ族の間に生まれた珍しい人なんだって。

あと、もう一人レダ族の男の子がいるんだけどね……。アイツ、約束をすっぽかしてどこ行ったんだか……」

アグ

「その剣は……ははあ、なるほどねぇ。随分とオード族長に気に入られてるみたいじゃないの。へ、オレ？　見ての通りレダ族よ。もっとも一族にとっちゃ、やっかい者も同然だけどな。

その剣、工房にいるリーヴに見せてみるといい。きっと色々と教えてもらえるはずだ」

カルマン

「ああ……私の船が、積み荷が……ヒック、ロムン商人として輝かしい栄光の日々がぁ……帰る手だてもないし……とほほ、私の人生はここで終わりだよ」

オーガスト

「どうやら新しい仲間のようですね。私の名前はオーガスト。ご覧の通り、吟遊詩人ですよ。

おや……珍しい剣を持ってますね。エメラスの剣を携えた赤毛の剣士ですか。ふむ、なかなか創作意欲をかき立ててくれますね。

このカナン諸島にはレダ族に伝わるものを始め、様々な伝承が存在します。私としては、詩の題材に事欠かなくて嬉しい限りですよ」

いろんな店なども回ってみる。

エミリオ

「あーあ、このエミリオ様も商会員の一人なのに……何だって仕事がピッカードの世話係なんだろう。ふう、しまらないなぁ。

それにしてもピッカードって呑気そうにエサを食べるよなぁ。こいつらが呑気にエサを食べるために俺がいるんだよなぁ」

クロア

「はぁ、炎天下で一日中露店やるのって拷問だよ……。突然ここの店は自分のものにするって、姉さんに追い出されたんですよ……」

ロゼ

「見慣れない顔ね……ロイドの言ってた新入りかしら？　私はロゼ。一応、バスラム商会の人間ってことになってるわ。本当はあんなムサ苦しいヒゲ親父の下につくなんてまっぴらゴメンなんだけどね……。ちなみに表で露店やってるのは弟のクロア。よろしくね、新入りさん。

ね、あなた冒険家なんでしょ？　だったら

早速何か買っていってよ。一応、エレシアのお金も使えるわよ」

工房には、レダ族と人間のハーフである女性リーヴがいた。

リーヴ

「あら……オード族長がエレシア人にその剣を託すなんて驚きだわ……私の名前はリーヴ。ここでエメラス細工を作っているの。

……、……そうね。オード族長があなたをそこまで買っているなら私も最低限の協力はしてあげるわ。この工房であなたのエメラス剣を鍛えてあげる。剣を鍛えれば、その秘められた力をそらに引き出すことができるわ。

ただし……剣を鍛えるのに必要なエメルは自分で採ってきてもらうわよ。そこまで義理立てされてはあなたの男がすたるでしょう？

エメラス剣は鍛えれば鍛えるほど強くなっていくはずよ。精霊の力を剣に集め、それを解放することによって強力な攻撃を行うこともできるわ。その威力や攻撃の効果も剣を強化することで次第に変化していくはずよ。ただし限界はあると思うけどね。

エメラスの剣を鍛えるには素材であるエメルが必要なの。このカナン諸島でとれるけど魔物が持っていることが多いわね」

港町リモージュ・バスラム商会

メイプル

「あー、ひょっとしてロイドさんが言ってた新入りさんですか？　私、ここで働いてるメイドのメイプルっていいますぅ。

ここにいるってことはやっぱり船が難破でもしたんですか？　この町の人はみんな難破仲間です。仲良くしてくださいね。

私はグリア船の客室係だったんですよ。ある日、お掃除のために救命艇へ飛び乗ったんですけどぉ。うっかりボートを吊ったロープを外してしまったんです。誰にも気づいてもらえず、そのまま何日も漂流した後にここにたどり着いたんですよぉ。ううん、泣けますよね？

町の人はみんな、聞くも涙、語るも涙の過去を持っているんですよぉ」

ロイド

「おや、確かアドル君でしたね。早速バスラム様に会いに来たのですか？　君のことはすでに話を通してあります。さあ、どうぞ……ようこそバスラム商会へ。

商会の者たちは町の中でも活動しています。店を預かっている者や家畜の世話をしている者たちも商会の人間なんですよ。バスラム様は商人としての気質からか誤解されがちな方です。アドル君も長い目で私たちとの関係を築いてもらえればよいのですが」

バスラム

「ほう、見事な赤毛じゃの。お前がロイドたちの言っていた新入りというわけか。ワシの名はバスラム。アルタゴ出身の交易商人じゃ。十年ほど前に流れ着いてからこのリモージュの町を大きくしてきた。ま、言ってみればこの町で一番偉い人物というわけじゃ。ハッハッハ、恐れ入ったか。

さて、今度はお前の番じゃ。ここに来るまでのことを喋ってもらうぞ」

アドルは流れ着いてからの事情を説明した。

バスラム

「フン、クアテラに流れ着いたのか。言っておくがワシはレダの連中は好かん。特に救いようがないのがあのオードとかいう石頭の族長じゃ。遺跡を壊すな、森を拓くなと小うるさいことばかり抜かしおって。町を大きく、住みやすくして何が悪い？　より良い暮らしを手に入れるため懸命に努力し、創意工夫を怠らない…これぞ商人の……いや人のあるべき姿だとワシは思うぞ。

そういえば、あの虫だらけの地下道を通ってきたそうじゃな。その腕を見込んで言うがどうじゃ、ゼメス島への上陸方法を見つけるつもりはないか？

ゼメス島とは、このカナン島の西側にある小さな島のことじゃ。レダの連中が《聖地》と呼ぶ古代の遺跡だらけの場所らしい。あまりに潮の流れが早すぎて上陸できた者はいないのじゃが……ワシはあそこに《大渦》の謎を解く手がかりがあると睨んでおるのじゃ。

……同じ事をガッシュという男にも持ちかけたがあやつ、あっさりと断りおった。まったく生意気な若造じゃわい。

レダの連中は、ワシら漂流民をエレシア人などと呼んでおるが……ワシの故郷であるアルタゴは、北アフロカにあるのであってエレシア大陸にあるわけじゃない。そのあたりも、ワシが連中を気に喰わない理由の一つじゃな。……まあ、アルタゴの宿敵、ロムン帝国の貴族どもよりははるかにマシと言えるがのう。

もし、ゼメス島への道を見つけたらワシの所に報告しに来るといい。冒険の役に立ちそうなとっておきの品を貸してやるぞ」

バスラムとの会話を終えたあと、ロイドに白い鏡について聞いてみる。

ロイド

「レダ族の白い鏡……ですか？　いえ、町の人間がそのようなものを目撃したという報告は入っていませんよ。ましてや誰かがクアテラから盗んだとはとても思えませんが……。

吊り橋を落としたのも町の人間ではありませんよ。ただ……日ごろのいさかいを考えるとクアテラの方々が疑うのも無理はないかもしれませんね……」

吊り橋の一件に関するロイドの話を報告するため、アドルはレダ族のクヴァルに会いに行く。

クアテラの樹海・吊り橋

クヴァル

「アドル君、丁度いい……君に頼みたいことがあるんだ。実は族長に言われて吊り橋を直すことになったんだが……私はエレシア人が橋を落としたように思えなくてね。

そこで、君にこの手紙をバスラム殿に届けてもらいたいんだ。橋の修理を対岸にいる彼らと協力できれば一番いいんだが……族長の許しはもらっている。どうだい、引き受けてもらえないか？」

アドルは「はい」と答え、バスラムへの手紙を手に入れた。

クヴァル

「すまない、助かるよ。これを機にお互いが歩み寄れるといいんだが……」

港町リモージュ・バスラム商会

バスラム

「うむ、それは？」

アドルはバスラムへの手紙を渡した。

バスラム

「フン、何かと思えばクアテラからの手紙か。確かに橋が落ちたままでは何かと不便が多いが……わかった、一応預かっておくとするかの。頼んだ覚えはないが、とにかくご苦労だった。これは特別にワシからの報酬じゃ。大切に使うがよかろう」

と、30GOLDを手渡された。

クアテラの樹海・吊り橋

手紙を届けたことをクヴァルに伝える。

クヴァル

「そうか、よかった……私のたどたどしいエレシア文字では心配だったが何とか分かってもらえたようだね。ありがとう、アドル君。さささやかだが、これは私からのお礼だ」

アドルは力の種をもらった。

クヴァル

「あとは、バスラム殿が応じてくれればいいのだが……。

ちょうど今、向こう岸にエレシア人が一人来ているようだ。彼も橋の様子を見に来たんだろうか」

港町リモージュ

アドルは再び、港町で情報を集める。すると、酒場のマスターから耳寄りな話が聞けた。

イザック

「いらっしゃい。お、君は新入りだね。ここにいるってことはさぞかし大変な目に遭っただろう。え……白い鏡のことを知らないかだって？　うーん、私は聞いたことがないなぁ。

レダ族のことだったら先生が何か知っているかもしれないね。先生の家なら町の南にある木造の建物だよ」

教えられた建物に入ると、１人の老人がアドルに背を向けたまま話しかけてくる。

老人

「おお、帰ったか。ずいぶん遅かったじゃないか。いくらレダ族とはいえお前さんはまだまだ半人前だ。魔物のうろつく平原にあまり長居するものではないぞ……」

老人はそこまで話すと振り向き、会話相手がアドルだと気づく。

老人

「し、信じられん……わしは夢でも見ておるのか？　いや、その見事な赤毛……よもや見間違えるわけがない……アドルよ。このオイボレを覚えておるかね？

六年前、あの《ダームの塔》でお前さんに助けてもらったラーバだ。はは……さすがに驚いたようだな。しかしお前さん。一体どうしてこの地にいるのだ？　やはり、冒険好きが高じて《大渦》に乗り込んでしまったのか？」

アドルはこれまでの事情を説明した。

ラーバ

「むう、ロムン艦隊の襲撃に遭って海賊船から落ちてしまったのか……。だが、そんな目に遭いながら無事だったのは奇跡に近いだろう。しかも流れ着いた早々にあのオード族長に認められるとは。フフ……相変わらずの活躍ぶりで嬉しいぞ。しかし流れ着いたばかりとあってはまだ勝手が判らないことも多かろう。わしが知っていることなら何でも説明するから聞くがいい。

前にも話したとは思うがわしは古代文明の研究をしておる。エステリアの地にあった《イース王国》もその対象の一つ。あの事件の後、わしはさらなる古代の神秘を求めて各地を旅した。そして、文献を調べていくうちに《カナンの大渦》へと導かれたのだ。ちょうどそ

の頃、《大渦》の謎に挑もうとしていた道楽貴族がいてな。運よくその貴族の船に同乗して《大渦》を目指すまでは良かったが……。渦の手前に来たとたん、舵が利かなくなってしまった船はそのまま呑み込まれて藻屑と化した。

何の因果か、その貴族の船で生き延びたのはわし一人だったよ。それ以来、ここを仮住まいにしてこの地の遺跡の研究をしているのだ。

この地に流れ着いて三年……それなりに調査は進んでいる。判らないことがあったら遠慮なく質問するがいい」

まず、鏡について聞く。

ラーバ

「なるほど、クアテラの方ではそんな事が起こっておったのか……。そのゼーメの神鏡なら以前、巫女殿に見せてもらった事がある。白いエメラスで造られた神々しい風格を備えた鏡だったが……。

ふむ、オード族長たっての頼みだ。わしも色々調べてみることにしよう。……案外ウルあたりが何か噂を聞いているかもしれんな」

大渦について聞いてみる。

ラーバ

「大海原の彼方に存在する《渦》は海流の流れを歪め、西方に向かう船をことごとく呑み込んできた……。かつてエステリアの沖合いで発生した《嵐の結界》を遙かに超えた異常現象だ。どうして、このような現象が大昔から起こり続けているのか……。その手がかりが、この地の遺跡に隠されているとわしは睨んでいるのだよ」

リモージュの町について聞いてみる。

ラーバ

「ここは、《大渦》に呑み込まれて奇跡的に助かった漂流者が築いた町だ。元々は、漂流物を寄せ集めただけの残骸のような集落だったらしいが……バスラムという、アルタゴ商人が皆を精力的に引っ張っていくことでここまで生まれ変わらせたらしい。

今では、限定的ではあるがエウロペの通貨も流通しておる。まったく、人間という生き物のたくましさを感じさせる話だのう」

バスラムについて、詳しい話を聞く。

ラーバ

「元は、北アフロカ沿岸にあるアルタゴ出身の商人だったらしい。この町は、石造りの建物が多いがどこから建材を手に入れたと思う？何とバスラムは、レダ族の祖先が築いた遺跡を破壊することで大量の石材を確保したのだよ。当然レダ族にしてみればそんな事をされて面白いはずがない。

まあ、レダ族とエレシア人の関係をギクシャクさせた張本人と言えるな。

悪人ではないのだが……良くも悪くも商人根性の持ち主だ。オード族長とソリが合わないのも無理はない。ただ、町の顔役には違いないから一度は会っておくべきかもしれんぞ？」

オード族長について聞いてみると。

ラーバ

「わしが彼と知り合ったのは二年ほど前のことだったか……。その頃、漂流者が持ち込んだ風土病がレダ族の集落で蔓延する事があってな。オード族長の息子を含めたレダ族の者たちが何人も倒れたのだ。偶然、わしは治療法を知っていたので集落に出向いて薬を処方させてもらった。

それ以来、オード族長とは個人的に親しくさせてもらっている。……さすがに彼の息子が弟子入りするとは思わなかったが。

剛力無双の戦士でありながら伝承にも詳しい賢者の知性を持つ。尊敬に足る人物と言えるだろう」

先ほどから会話に出る、ウルについて聞く。

ラーバ

「オード族長の一人息子で、わしに弟子入りしておる少年だ。好奇心旺盛な子で外の世界の事を知りたいらしい。ちょうど今は出かけているが戻ってきたらお前にも紹介しよう。

そういえば、北の平原で薬草取りをしているはずだが……あやつめ、また好奇心を出して危険な所に入り込んでいないだろうな」

共通の知人、ドギの話題も出る。

ラーバ

「しかし、海賊船に残されたドギのことがいささか心配だな。あやつには、ダームの塔から脱出する時にずいぶん世話になった。無事でいてくれるといいのだが……。

まあ、頑丈さだけが取り柄の男だったからな……心配することは無いかもしれんな」

古代遺跡についても聞いてみる。

ラーバ

「このカナン諸島はまさに遺跡の宝庫と言えよう。お前さんが通ってきた《ミトス参道》もそのひとつ……。レダ族の祖先が残したと思われるあの壁画の学術的な価値は計り知れん。

他にも、内海にある《ゼメス島》やクアテラの北西にある《風見の丘》など調べたくても調べられない遺跡も多い。うーむ、学者冥利に尽きると言うものだ。

そうそう、このカナン島にも古代の遺跡のようなものがあるぞ。北の平原の先に《グラナヴァリス》という巨大な岩山がそびえているのだが……その頂上に《剣》を奉った大昔の祭壇があるらしいのだ。

残念ながら、わしの足腰ではあの岩山に登るのは不可能だがのう」

さまざまな情報を得たアドルは、まずグラナヴァリスを目指すことにした。さっそく家を出ようとすると、ラーバが声をかけてくる。

ラーバ

「そうだ……これを持っていくといい」

と、カナンの地図を渡される。

ラーバ

「わしが三年かけて作成した《カナン諸島》の地図だ。それほど正確ではないがおおよその位置は掴めるだろう。せいぜい有効に活用してくれ」

グラナヴァリス

獰猛な獣が徘徊するカナン平原を抜け、グラナヴァリスへと到着。内部は崖状になっており、アドルは飛び跳ねながら登っていかなければならなかった。さらに、火薬を含んだ岩が爆発を起こし、アドルの行く手をはばむ。

途中、バンデッドメイルとアルマの羽根を手に入れ、なんとか中腹までたどり着くと、レダ族の少年が魔物に襲われている。

レダ族の少年

「ち、ちくしょう……囲まれちゃったよ……卑怯だぞっ！　寄ってたかって襲いやがって！」

後ずさりながら、少年が叫ぶ。

レダ族の少年

「も、もうダメだぁ……」

アドルは魔物を倒し、少年を救い出す。

レダ族の少年

「す、すっげー！　ありがとう、助かっちゃったよ！　見かけない顔だけど兄ちゃん、めちゃめちゃ強いなぁ！　あんなに沢山の魔物をあっという間にやっつけるなんて！　あれ……？　その剣……オレの家にあったものと同じだ。どうして兄ちゃんが持ってるの？」

アドルは族長から剣をもらったことを話した。

レダ族の少年

「うわ～、そうだったんだ。エレシア人嫌いの父ちゃんがその剣をあげちゃうなんて……兄ちゃん、よっぽど父ちゃんに信用されたみたいだね。

オレ、ウルって言うんだ。そのオード族長の息子なんだよ。よろしくな、兄ちゃん！」

ウルに、オルハが心配していたことを伝える。

ウル

「オルハ姉も相変わらず心配性だなぁ。まあ、オレの方も橋が落ちて連絡が取れないからさすがにちょっと心配だったんだ。兄ちゃんの話を聞いたらみんな元気そうだから安心したよ。……それにしてもほんと今日はツイてなかったなぁ。平原で薬草を摘んでいる時に赤い妖精が、キラキラした何かを持って飛んでいるのを見かけてさ。気になって追いかけてたらこんな奥まで入り込んじゃったんだ。

先生も心配しているだろうし、オレ、先に町に帰ることにするよ。そうそう、この山の頂上には剣を納めた祭壇があるって話だよ。兄ちゃんは剣士みたいだからお参りして損はないかもしれないね。

それじゃあ、まったね～！」

ウルはそう言うと、グラナヴァリスを下りていった。再び山を登り始めたアドルは、レディアンシールドを見つける。その先でふと気になる穴を見つけ、落ちてみることに。そこには宝箱が置かれていて、裏面に古代文字が書かれた青のタブラスが入っていた。アドルは古代文字が読めなかったため、今は頂上を目指すことに専念する。途中、シルフェンブーツも入手する。

グラナヴァリス・剣の祭壇

山の頂上には、岩に突き立てられた剣があった。その手前に落ちていた白い鏡の欠片を拾うと、どこからともなく声が聞こえてくる。

声

「キャハハ、バッカで～♪　こんな所まで登ってくるなんて」

赤い妖精が飛んでくる。

ユエ

「その鏡、もう使っちゃったからあんたにあげてもいいんだけどさ。ユエ、最近お仕事ばっかりですっごくタイクツしていたんだぁ。だから、ユエのこと楽しませてくれたらあげてもいいよ！」

ユエが赤く輝き始め、空に光を放出する。それとともに羽を持った巨大な魔物が降りてくる。

ユエ

「きゃはは！　せーぜー悪あがきをしていっぱいユエを楽しませてよねっ♪」

モンスターが拳で床を叩くと底が抜け、地面が落下していく……。その落下していく床の上で、“貪欲なる翼”ゾンプラスとの戦いに。拳での直接攻撃に加え、燐粉での間接攻撃などで襲ってくるゾンプラス。

この強敵を倒すと同時に、床が地面に打ちつけられた。

ユエ

「あああああ～っ!!　な、なんてことすんだよ～っ！　せっかく鏡の力で起こして《鍵》を喰わせたばかりなのにぃ！

こ、このままだとユエがあの方に叱られちゃうじゃないかぁ！　ちくしょー、おぼえて

ろよなーっ！」
飛び去るユエ。アドルは、落下した剣の祭壇で赤いエメラスでできたブリランテを入手する。

港町リモージュ

町に入ると、ウルが迎えてくれる。

ウル
「あ、兄ちゃん！　ちょうど良い所に戻ってきたね！　さっきは助けてくれてサンキュ！　先生に兄ちゃんのことを話したら……。あ、先生って、エレシアの学者でオレが世話になってる人なんだけどね。
　で、助けられたことを話したら兄ちゃんに礼が言いたいんだってさ。このボロっちい小屋にいるから兄ちゃん、寄っていってよ。ほらほら、こっちこっち！」
ウルに連れられ、小屋に入る。

ウル
「先生、ただいま～！　例の兄ちゃんを連れて来たよ！」

ラーバ
「おお、アドル。わしの弟子が世話になったな。赤毛の若者と言うからすぐにお前さんだと判ったぞ」

ウル
「え、先生。兄ちゃんの知り合いなの!?」

ラーバ
「うむ。ここに流れ着く前からのな」
ラーバはダームの塔での出来事を説明した。

ウル
「へー、すっごいなぁ！　そんな体験をしてるなんて！　山みたいに大きな塔かぁ……うーん、オレも登ってみたいな」

ラーバ
「お前さんの考えているほど楽しい場所じゃないのは確かだ。
　ところでアドル。グラナヴァリスはどうだった？　何か面白い物は見つかったかね？」
頂上の祭壇で起こった出来事を説明すると。

ラーバ
「その鏡の欠片は……もしやゼーメの神鏡ではないのか？」

ウル
「あーっ！　兄ちゃんが持っている鏡、オレんちにあった物と同じだ！　オルハ姉が大事にしてたヤツ！」

ラーバ
「ふむ、どうやら間違いなさそうだな。お前さんの話では、何者かによって村から盗まれたということだが……となると、その赤い妖精。なにか良からぬものを感じるのう」

ウル
「オレが見たちっこいのもたぶん、そいつに間違いないよ！　その鏡、オルハ姉とイーシャがすっごく大事にしてたのに……くっそー！　今度見つけたら絶対に捕まえてやる！」

ラーバ
「ならん。相手は化物を操る魔性の者だ。うかつな手出しはするでないぞ」

ウル
「そ、そんな～……」

ラーバ
「……そのゼーメの神鏡は巫女から巫女へ、母から子へと受け継がれるものと聞いた事がある。機会があったら、巫女殿に返してやるといいだろう」

ウル
「あーあ……鏡、キレイに割れちゃってるね。残りの部分はどこにあるんだろう？」

アドルは鏡の欠片をオルハに返すため、レダの集落へと戻ることに。
その前に、少し情報収集をしておく。酒場では、タブラスを読める人物が見つかった。

オーガスト
「ほう……そのエメラスの石板は？　どうやら随分と古いもののようですが……。
　こ、これは……これこそ常闇を斬り裂く光明と言うべきかもしれません……。
　……あ……いえ……私としたことが失礼しました……。アドル君、古代文字なら私にも幾ばかりかの知識はあります。ご希望でしたら互いの後学のためにも私が読んで差し上げましょうか？」

『青のタブラス』
「まもなく私の上に黄昏が訪れる。
　真なる闇に眼が閉ざされる前に、この身に刻まれた記憶だけは書き綴っておこう。肉と共に朽ちてしまうことがないように。
　我らレダが、かつてアルマと共にカナンの地にあったこと。その庇護のもと過ごした心安らかな日々と、やがて訪れた黒き災い。
　すでに過去は夜闇に包まれて久しい。
　アルマの姿を目にした最後のレダとして、私はこれを遺す。強靭にして柔軟なるエメラス板は、幾星霜を越えてなお、読む者の目に狂いなき筆の跡を映じることだろう。
　深き闇に挑む者よ、汝の一条の光たらんことを、願うばかりだ」

オーガスト
「あなたは、クアテラから地下の遺跡を通ってカナンへ来たそうですね。あそこには随分と昔に描かれた壁画があると聞いています。
　フフ、詩人としては実に興味深い……そのうち詳しく話を聞かせてください」
そして、オーガストはリュートを奏でる。

オーガスト
「ふむ、今日は気分がいい……この島で作った曲を一つ皆さんに披露しましょうか。
　其は黄金の楽土……安寧の中に在りし日……全ての者たちは……約束の地に集い……歓喜の歌を謳う……
　翼の者は……空と海とともに在り……ことごとく律するを識る……」
リーヴからもエメラスの話が聞ける。

リーヴ
「エメルから作られるエメラスには様々な色があるの。青、赤、黄……そして黒と白……どのエメラスも遠い昔に作り出されたと言われているわ。中でも黒と白のエメラスは特別なものみたいね。私のところにも作る方法は伝わっていないの。
　赤いエメラスの剣を手に入れたのね……。エメルさえあればその剣も鍛えられるわよ」
そのほか、さまざまな話が聞けた。

ガゼル
「俺も君と同じように剣を扱う仕事をしていたんだよ。もっとも相手は化け物でなく人間だったがな……いわゆる剣闘士ってヤツさ。
　妻には悪いが、帝国のことは誇りに思えないな。あまり良い思い出はないからな」

ソフィア
「私も主人と同じくロムン帝国から来ましたの。少々事情がありまして、私のお父様から身を隠すために二人で国を出たんです。
　まさか大渦に巻き込まれるとは思いにもよりませんでしたけど……でも、こうして主人と暮らせるようになってよかったですわ」

シア
「ウチの両親ってカケオチしてきたのよ。しかもお母さんがお父さんを誘ったんですって。ステキ……って言いたいトコだけど。お母さんのことだから、大して悩んだワケじゃなさそう……。
　カケオチに誘われてお父さんは困っただろうね。なんとなく想像しちゃうわ」

エミリオ
「アニスって小さい頃から海で育っただけあって、健康的な魅力に満ち溢れてるよなぁ。そのアニスがさっき、通りすがりにニッコリ笑ってくれたんだ。もしかしたら、俺に気があるのかもしれないぞ。
　……でも、その時に俺ってばこいつらのフンを始末してたんだよね。汗拭きながらいい天気だねって、挨拶を返すのが精一杯だったよ……」

イザック
「私は昔、ロムン貴族の船で働いていたんだよ。その船が物見遊山のつもりで大渦に近づいたことがあってね。操舵ミスで舵を取られて、そのまま大渦に巻き込まれたんだ。
　ティセはまだ赤ん坊の時にここへ流れ着いたんだ。今じゃ、大切な一人娘だよ」

アグ
「よーう、新入り剣士君。調子のほうはいかが？　俺はガゼルのおっさんと狩したり、エメルを集めたりして暮らしてるんだけどよ。ガゼルのおっさんって、ロムンとかいう滅茶苦茶デカい集落から来たらしいのよ。
　何でも恋人の親に結婚を認めてもらえず二人で逃げてきたんだってよ。ぷふっ、人は見かけによらねーよなぁ」

ガルマン
「ヒック……うい……。……何だよぅ、私を見るなぁ。ううん、グスン……落ちぶれた私を見ないでくれぇ。
　ちくしょう、アイツら今まで面倒みてやったのに……船と積み荷を奪った挙げ句、私を大渦に放り込むとは……ヒック……」

ロゼ
「自分だけの店を持つのが昔っからの夢だったのよねー。まさか漂流した先で叶うとは思わなかったわ。
　姉の夢を実現するためだもの。弟が協力して出て行くのは当然よね。
　私はいつまでもあのヒゲ親父に使われてるワケにはいかないの。次なる野望は《ロゼ商会》の設立よ。
　さ、協力して何か買っていってよ！」

クロア
「はぁ……ロゼ姉さんの横暴ぶりは今に始まったことじゃないんです。あの時も嵐の海を見ようって、船の甲板に無理矢理連れ出されたんだ。外に出たら、あっという間に二人とも高波にさらわれて……
　後はここにいるみんなと同じです……。ロゼ姉さんと一緒にいると平穏な人生は遅れそうにないなぁ……」

月の渚

集落に入る前に月の渚へ寄り道すると、イーシャが1人でたたずんでいた。

イーシャ
「あ……アドルおにいちゃん……！　よかった……無事でいてくれて……。
　わたし……こわい夢を見たの……おにいちゃんが……岩山のてっぺんから落ちて……カニみたいな……コウモリみたいな怪物と戦う

の……やっぱり……本当だったんだ……
……昔から……そうなの……これから起こるイヤなことを夢で見たり……幻で見たり……おにいちゃんに会った時も泉に現れた魔物が見えて……だから恐くて……お兄ちゃんを避けてたの……ねぇさまには話せなかった……ただでさえ大変なのに……これ以上心配かけたくないから…

…えへ……おにいちゃんはすごいね……おじさんや、クヴァルさんよりも強そうには見えないのに……わたしが、どんなイヤな夢を見てもそれをイヤじゃなくしてくれる……本当に……よかった……

おにいちゃん……ねぇさまに会った……？おにいちゃんが会いに行ったらすごく喜んでくれると思うの……」

レダの集落

集落では、橋の修復が行われようとしている。

ケビン

「何でもクヴァル君たちが吊り橋の修理を始めるらしいよ。話を聞くと、いまだにカナン島のエレシア人が犯人だと疑われているみたいだね。私はリモージュの人たちをよく知ってるけど誤解だと思うんだよなぁ……。

カナンとクアテラ……何とか仲良くなれるといいんだけどね」

シルバ

「チッ、橋を修理するのにまさかエレシア人と協力することになるとはな……クヴァルさんの頼みとは言え、不愉快だ……」

マナン

「どうやら吊り橋の修理が始まるようじゃな……若い衆がエレシア人と不用意にいざこざを起こさなければよいが。特にあのシルバあたりが火種になりそうで心配じゃわい」

ミルカ

「クヴァル兄さまはオード族長からも随分信頼を受けているみたいです。族長の名代として色々任されることも多いんですよ。

祖母さまは特に兄さまを気に入っているみたいです」

アトリ

「若い連中をまとめるクヴァルはあたしの自慢の孫だよ。一族の中じゃ、オードの次に腕が立つはずさ。あんたも立派だが、あの子も負けてないはずだよ。

昔、クヴァルと同じくらい腕が立つ男が集落にいたんだけどね。今じゃ、アイツはレダの面汚しだよ」

マーヴ

「ねっ、赤いお兄ちゃん、うちのリューグ見なかった？

あの子って昔っから、かくれんぼだけは得意だったのよねー」

リューグ

「お姉ちゃんは昔から、かくれんぼをする時のクセがあるんだ。自分から近い場所を一つ一つ順番に調べるんだよ。

だから、近づいてくる前にボクは隠れ場所を移動するんだ」

トクサ

「そういや、エレシア人にも漁師がいるよなァ。前までは爺さんがやってたけど、今は姉ちゃんが海へ出てるハズだ。対岸で時々見かけるんだが木の箱に乗って魚獲るんだよな。

ヒック……さーてそろそろ道楽の時間だ。浜辺に珍しいモンがおちてないか探しに行くとするかァ」

レダの集落・族長の家

オード族長

「おお、アドルか。どうやら無事に参道を越えることが出来たらしいな。それで、町の様子はどうだった？」

アドルは町での出来事に加えて、ウルのことを話した。

オード族長

「なんと……おぬしが救ってくれたのか。本当にすまん。不肖の息子が世話をかけたな。まったく、力量もわきまえずに危険な場所に足を踏み入れるからそのようなことになるのだ……その様子だと、日頃からラーバ殿に迷惑をかけていそうだな……まあ、それはいい。

ところで、例の鏡についてだがなにか手がかりはあっただろうか？」

アドルは鏡の欠片を見せて、これまでの出来事を説明した。

オード族長

「おお……割れてしまってはいるがそれはまさしく《ゼーメの神鏡》！　まったく、おぬしには何から何まで世話をかけるな。

それにしても……その小さき妖魔は何者だろうか。鏡を使って、巨大な魔物を蘇らせるとは尋常ではない……いったいこの地に何が起こっているというのか……まあいい、とにかくそれをオルハに渡してやるといい。さぞや喜ぶことだろう」

アドルはオルハに会いに行く。

オルハ

「まあ、アドルさん。また遊びに来てくれたんですか。よかった……ゆっくりして行ってくださいね。そういえばエレシア人の町はいかがでした？」

アドルは町での出来事やウルのことを話す。

オルハ

「まあ……そんな事があったなんて。でも、あの子が元気に暮らしていると判って安心しました。そういえば、町の人と協力して吊り橋を直すことになったんです。これをきっかけにお互いのわだかまりが無くなるといいんですけど……」

オルハに鏡の欠片を差し出すと、オルハは喜びの涙を流す。

オルハ

「……え……そ、それは……！

欠けてしまっているけど間違いない……母さまの鏡……あ……ご、ごめんなさい……あんまりにも私……嬉しくて……戻ってくると思わなかったから……ありがとう……本当にありがとうございます……

ごめんなさい……みっともないところを見せて。この鏡は、代々の巫女に受け継がれたものでアルマの魂が宿ると言われています。私にとっては、先代の巫女……亡くなった母の形見も同然なんです。

本当に……戻ってきてくれてよかった……あの、ささやかではありますがどうかお礼をさせてください」

と、守りの種を手渡してくれる。

オルハ

「本当にありがとうございました。優しきアルマの祝福がアドルさんにありますように……」

月の渚

アドルはイーシャに、鏡の欠片をオルハに返したことを伝えた。

イーシャ

「そうなんだ……！　ふふ……よかったぁ……ねぇさま、鏡が無くなってからすごく無理していたの……それなのに……わたしは何にも出来なくて……ねぇさまは巫女だから……レダ族のみんなを導く人だから……だから……かあさまの遺したあの鏡だけが心の支えだったの……おにいちゃん……お願い……他の欠片を見つけたらまたねぇさまに届けてあげて……」

港町リモージュ・バスラム商会

バスラム

「クアテラとの連絡がついてようやく橋が修復できそうじゃ。これで心配事の一つが減るわい。……なんじゃ？　確かにワシはレダの連中は嫌いだが互いに協力しないほど愚かじゃないぞ。利益になるのであれば気に食わない連中とも取引する。

それがアルタゴ商人の心意気じゃよ」

ロイド

「ザクソンさんに橋の修理を進めてもらっているのですが……。見慣れない魔獣が橋のたもとに居着いてしまって、作業が難航しているようなのです。弱りましたね……」

アドルは、橋に巣くう魔物を退治しに行く。

海岸道

橋の近くには、負傷したザクソンがいた。

ザクソン

「よう、新入り。尻尾どもと協力してバスラムの旦那から橋を直すように言われたんだが……このあたりじゃ見たことねぇ魔物が出てきて邪魔しやがるんだ。

追っ払おうと思ったんだが不意をつかれて腕に怪我をしちまった。しばらく、ここで休ませてもらうぜ」

橋の周りには、花型の魔物が大量に現れていた。すべて退治して、ザクソンに報告に行く。

ザクソン

「橋のそばにいた魔物をやっつけちまっただと？驚いたぜ、華奢な体なのになかなかやるじゃないか。さすが、あの参道を抜けてきただけあるな。

確かアドルとか言ったな……ロイドに魔物を倒したことを伝えてみるといい。ちょっとした礼くらい出すはずだぜ」

港町リモージュ・バスラム商会

ロイド

「吊り橋付近の魔物を退治してくれたのですか？それは助かりました。本当にありがとうございます。何かお礼ができればよいのですが……。ふむ……そうですね……私の使い古しになりますが、これなら君の役に立つでしょう」

と、盗賊の手袋を差し出す。

ロイド

「ようやく橋の修理を本格的に進めることができますね。さっそく人を集めるとしましょう。

何だかんだ言っても橋を使ってレダ族とも取り引きしているんですよ。ケビンさんなんかは率先してクアテラへ行商に行くんです」

ミトス参道

アドルはふと、ガッシュの話を思い出す。参道の扉を開くには対応する鍵が必要というが、赤い剣なら赤い扉を開けられるかもしれない。

赤い剣で赤い扉を斬ると、扉が開いた。

忘却の遺跡

扉の奥は、龍の顔を持つ戦士の巨像がいたるところに設置された古代遺跡が広がっていた。床のいたるところが朽ちており、足を踏み外せば、地下層へと戻されてしまう。そこを過ぎると、強酸が浸された広間に出る。

途中、見えない足場などを使って進むと、ヘビーベルトやガルヴァハンド、ブラッドネイルなどが見つかった。

やがて最深部まで進むと、鏡の欠片が見つかる。その欠片を手に取ると、不思議な声が響く。

声

「ほう……貴様がユエが言っていた剣士か」

と、褐色の肌を持つ黄色い妖精セラが現れる。

セラ

「まさか、あの者以外に我等の邪魔をする者がいるとはな。しかも《鍵》を手に入れているとはとうてい見逃すことはできぬ……悪いが、ここで果ててもらうぞ」

セラの身体が金色に輝き始める。

セラ

「揺籃（ゆりかご）を守りし者よ。かの者に封じられし狂える機よ。

あるじの帰還は近い。己が本分を存分に遂げるがよい」

セラの言葉とともに、宙からタコのような機械の魔物、“揺籃の守護者”ウド＝メイユが降ってくる。

4本の足を回転させ、また、大きく飛び跳ねてアドルの頭上に落下してくるウド＝メイユ。なんとか敵を倒すと、セラの声が響く。

セラ

「いささか侮りすぎたか……まあいい……聖地への道は開かれた。封印が解けるのは時間の問題だ。

さらばだ、赤毛の剣士よ。今度見えた時は覚悟するといい」

セラは姿を消す。その部屋を奥に進むと、何かの生物が培養されたあとがある。さらに進むと、そこはゼメスの聖地だった。

ゼメスの聖地

奥の建物に入ると、翼ある女性の純白の像が立っている。不意に、アドルの脳裏に柔らかな女性の声が聞こえてきた。

？？？

「……よくぞ来た……我が名はアルマ……
大いなる《匣》を封印せし者……
我が器、ここに朽ち果てるとも
その魂は子らへと受け継がれん……
剣士よ……遠き地で同胞たちを救いし者よ…
最後の《鍵》をそなたに託そう……」

すると、奥の間の扉が音もなく開く。

アルマ

「剣士よ……心せよ……
……奪われし《黒の鍵》が《匣》の蓋を開こうとしている……
……悪しき夢が……甦る前に……」

そこまで言うと、声は唐突に沈黙してしまった。奥の間へと進んだアドルは、そこで金色のエメラスでできた剣、エリクシルを手に入れた。

聖地を出ようとすると、不意に後ろから声が聞こえてくる。

青年の声

「やれやれ……先を越されちまったようだな」

姿を現したのは、ガッシュだった。

ガッシュ

「こっちが準備をしてる間に色々と嗅ぎ回ってくれるじゃないか。

まあいい、どのみち俺には《彼女》に合わせる顔はないからな……自分が出来ることをするだけさ」

聖地の奥へ向かっていくガッシュ。そのあとを追うと、先ほどアルマの声が聞こえた部屋の柱に、ガッシュが札をはりつけている。

ガッシュ

「……よし、これで全ての《鍵穴》を塞いだな。

フン、まだ居やがったのか。安心しな。こいつはただの虫除けだ。根本的な解決にはならんがしばらくは時間が稼げるだろう。

それよりも、あんた。彼女に《鍵》を託されたみたいだな。《赤毛のアドル》……思ったよりもやるじゃないか。

だが、いい気になるなよ。あんた程度の腕じゃアイツには……、…お喋りが過ぎたみたいだな。まあいい、俺は先に行くぜ」

去りかけたガッシュだが、アドルの横で立ち止まる。

ガッシュ

「言い忘れてたが……俺が貼った札は絶対に剥がすなよ。ま、いくらなんでもそこまでマヌケじゃねえか」

ミトス参道

ゼメスの聖地からの帰り道、アドルはミトス参道内に金色の宝玉が埋め込まれた扉を見つける。金色の剣で扉を開けて中に入ると、赤のタブラスと虹の欠片が入った宝箱があった。

忘却の遺跡

虹の欠片を装備すると、遺跡内の隠された床が見えるように。その先を進むと小部屋が見つかるが、敵が強いため、進むことをあきらめる。

別の場所をエリクシルの技を使って進むと、黒のタブラスを手に入れることができた。

レダの集落

鏡の欠片を届けるため、集落へ向かうアドル。すでに吊り橋の修復は終わっており、その大仕事を終えたことで、人々は活気に満ちていた。

ラクシェ

「私もエレシア人の集落へ行きたいって、兄さまにせがんだけど断られちゃった。ちぇーっ。

エレシア人の石造りの集落って一度見てみたいのよね」

ミルカ

「クヴァル兄さまが帰ってきたと思ったら、すぐにまた出かけてしまいました。兄さまが信頼されるのは嬉しいけど、少し寂しいですね……昔は兄妹三人でよく遊んだんですよ」

ケビン

「いやいや、吊り橋が直ったそうですね。ま、今は急いでリモージュに戻る必要はないし……私はここでゆっくり取り引きさせてもらうよ。

吊り橋の修理をきっかけに、少しずつだけど誤解が解けてきているんじゃないかな。そんな感じがするよ」

セブロ

「クヴァルたちがエレシア人と橋を直してくれたそうだね。ようやくリーヴからエメル細工を取り寄せることができるよ。

私たちはエレシア人を少し疑いすぎていたのだろうか……」

トクサ

「へッへッ、今日も海岸で面白ぇモン拾ったぜぇ。金色の首飾りみたいだがどうやらエレシア人のものらしいなァ。ヒック……多分、大渦に巻き込まれたヤツのものだろう。

それはそうと、兄弟……最近はエレシア人の集落に出入りしてんだろ？　へっへっ、変わった酒があったら是非もってきてくれよォ」

アトリ

「クヴァルがオードの使いでエレシア人の集落へ出かけたんだよ。

……まさかと思うがあの女に会ってやしないだろうね……。

あの女とうちのクヴァルは所詮つり合いやしないんだよ。ま、クヴァルも昔より自分の立場を分かっているはずだがね」

シルバ

「フン、橋の修理に来たエレシア人どもは思ったよりまともなヤツらだったな……だが、こんなものじゃ俺たちの不信感は消えやしねぇよ」

マナン

「アルマの巫女は代々白き肌の娘によって受け継がれる。祭司を務めたり、先見の儀式を行ったりと族長と並んで、なくてはならぬ存在じゃ。

先代の巫女であったオルハの母もやはり白き肌の持ち主じゃった」

村には、オードの姿もあった。

オード族長

「おお、アドル、よく来てくれた。ようやく、カナンとの間の吊り橋を直すことができたのだ。この件は、クヴァルに任せていたがエレシア人との交渉も含めて見事な采配ぶりを見せてくれた。あやつなら、俺に何かあった時も皆を任せることができそうだ。

あいにく、オルハもイーシャもちょうど出かけてしまっているのだ。そのうち戻ってくると思うが、よければくつろいでいくがいい」

クアテラの樹海

ラーゴ

「やあ、アドル。オルハなら風見の丘へ出かけたよ。彼女に用事があるなら帰るのを待ったほうがいいな。あそこの魔物たちはたぶん君でも手こずると思うよ」

かなり危険な場所のようだが、アドルはあえて風見の丘を目指すことにした。

クアテラの樹海～風見の丘

危険な魔物が多い樹海の西を進む。途中、ルーンピアスを入手して進むと、高台に出た。そこでは、オルハが笛の練習をしている。

オルハ

「まあ……アドルさん!?　あの、ひょっとして今の笛の音、聞いていました？

……は、恥ずかしいです……母から教わったものですけどなかなか思ったように吹けなくて……私、笛の練習をしにたまにこの場所に来るんです。危険な獣が多いんですけど見晴らしがいいので、つい……

手前に見えるのが遺跡の島、《ゼメスの聖地》……その向こうに見えるのが《グラナヴァリス》の岩山です。

《渦》に閉ざされた沖と違ってこの湾はいつも天気がいいんです。きっと、聖地のアルマが守って下さっているのでしょう。

……私、しばらくここで笛の練習をしていこうと思います。アドルさん、どうかお気を付けて」

アドルは、オルハに鏡の欠片を差し出した。

オルハ

「あ……ありがとう、アドルさん。

私……ダメな巫女ですね……この鏡がないと心細くて一人前でいられない気がして

……あは……母さまに笑われてしまいますね……ご、ごめんなさい。変なことを言ってしまいました。……アドルさん。どうかお礼をさせてください」

と、オルハは力の種を差し出した。

オルハ

「本当にありがとうございました。優しきアルマの祝福がアドルさんにありますように……

そういえば、村にイーシャが居なかったのではありませんか？　実は……ごめんなさい。やっぱり止めておきますね。あの子、アドルさんのことを驚かせたいみたいですから。

レダ族とエレシア人の協力で吊り橋がようやく直ったんです。お互いの誤解も解けたみたいですし本当に良かったです」

港町リモージュ

修復された吊り橋を渡り、アドルはリモージュに戻ってきた。ここでも、吊り橋が直されたことはみなの話題となっているようだった。

アニス

「ロイドさんが人手がほしいって言うから吊り橋の修理を手伝ったんだ。色々噂はあるけど、一緒に作業したレダの人たちはみんな良い人だったよ。そりゃ、違うとこはあるけど、やっぱり仲良くやっていきたいよ。

そう言えば、一人だけやたらとザクソンさんに突っかかる目つきの鋭い人がいたなぁ」

ザクソン

「対岸の尻尾どもと身振り手振りで、連絡取りながら橋を直したんだ。まさか、ヤツらと一緒に仕事することになるとはな……どうも、なじまないっていうか、妙なカンジだったぜ。

だが、橋を落としたのは、どうやらヤツらじゃなさそうだ。……と、なると誰が橋を落としたんだ？　もしかして、あの怪しい傭兵野郎か？」

イザック

「どうやらクアテラへの吊り橋が直ったようだね。バスラムさんのところにレダ族の使いが来たみたいだよ。

一人は立派な青年だが、もう一人は女の子だったな。女の子のほうは随分と緊張している様子だったよ。

おや……そう言えばティセがいないね。どこへ出かけたんだろう……」

アグ

「クックックッ……クヴァルのやつ、ちょっと顔出したと思ったらすぐリーヴのとこ行きやがった。やっこさん、今でも負い目に思っちゃったりしてるのかねぇ。

もともと、リーヴはレダとエレシアの間に生まれたのよ。最初はクアテラで暮らしちゃいたんだがやっぱ、なじめなかったんだろうな。

村を出ようとするリーヴをクヴァルのヤツは引きとめたかった……でも、出来なかった。アイツは若干、十五歳で族長候補者として目されていたのさ。自分の行動が一族へ与える影響や責任を意識してたんだろうな。

リーヴは十年くらい前からここで暮らしているんだ。結局、今となっちゃ彼女も村とやり取りしているけどな。ま、レダの暮らしってのは確かに窮屈なモンよ」

ロゼ

「最近じゃ、アンタもわりと常連だけどさ。傭兵風の黒いお兄さんもよく来てくれるのよ。彼、いいオトコだけど愛想ってものがない上にいまいち垢抜けてないのよね。

アンタも黒いお兄さんも町じゃあまり見かけないけど毎日、一体何をやってるのよ？　ま、おかげでうちは儲かるから文句はないけどね」

クロア

「吊り橋の修理を手伝うようロゼ姉さんに言われたんです。それなのに出かけてる間、売り上げが落ちているって怒るんですよ。

多分手伝いに行かせたのを忘れてるんじゃないかなぁ……。

姉さんは人への貸しは絶対忘れないんですけどね……」

エミリオ

「ソフィアさんって元々はロムン貴族のお嬢様らしいぞ。あの彼女独特の柔らかい雰囲気って、いいと思わないか？

そのソフィアさんとさっき微笑みを交わし合っちゃったんだ。橋の修理でクタクタだったけど疲れなんか一気に吹き飛んじゃったよ」

酒場に入ると、詩人のオーガストが無心にリュートを爪弾いている。

オーガスト

「欲すれども……地の者……天駆けることは叶わない……背を向けて……開け放った……匣から悲しみは……満ちた……

微笑みの空は涙し……慈しみの海は猛り立つ……大いなる……約束の地は果てなき深淵へと……落ちていく……

……落ちていく……」

演奏が止まったところで話しかけてみる。

オーガスト

「そう言えば珍しくクアテラの方たちが来ていましたね。幼い少女がいましたがあの白き肌は巫女の資格者たる証……ただ、今の巫女はもう少し年上の女性だと聞いた覚えがあるのですが。

レダの巫女が奏でる笛の音は美しいだけでなく様々な力を宿していると聞きます。フフ、是非とも拝聴してみたいものです」

参道で見つけた赤いタブラスを読んでもらう。

『赤のタブラス』

「まず始めに、この筆跡を留めているエメラス自体について、書き記しておかねばならない。

エメラスはエメルという石から紡ぎ出される結晶質の繊維で、神々の国エルディーンより来たりしアルマによってこの地に伝えられた。それはかの国の木であり、鋼であり、母ですらあったという。

凍らぬ水の満たされた釜の中で、様々な色のエメラスが織り上げられ、最後に力ある黒と、命ある白とが、創り出された。

黒きエメラスはあらゆる色彩の力を兼ね備え、一方、白きエメラスはその黒き力に語りかける働きを持っていた。

やがて黒き力は大洋に防人としてそびえ、白き輝きは翼となって神々の背に宿ることとなった」

また、黒のタブラスも読んでもらう。

『黒のタブラス』

「このカナンの地を襲った災いと、黒きエメラスの匣についても、私は書き記しておかねばならない。

アルマによって打ち建てられたと伝えられる漆黒の匣は力をもって風と波を鎮め、エルディーンの世に遍く安寧をもたらしていた。

だが、尾を持たぬ者らが黒きエメラスの秘密を求めて中へ踏み入ったとき、匣の力は災いとなって降り注いだ。愚かにも彼らは匣を操ろうとしたのだ。

白き輝きなくして黒き力を御すことはできない。匣は狂気へ導かれ、海は溢れた。

アルマによって匣が鎮められたときには、高みだけを残し陸は水底に消え、カナンの地も島へと姿を変えていた。

付き随いし我らレダの無事を見届けると、アルマは大きく翼を広げた。そして白き姿をその場に残し、天へと還った」

港町リモージュ・バスラム商会

バスラム

「吊り橋が修復されたのでレダ族の使いが訪ねてきたのじゃ。なんでも、怪しげな連中がこの地で暗躍しておるらしい。

ふむ、反目しあっている場合ではないのかもしれんな……それはそうと……例の話は忘れておらんじゃろうな。ゼメス島への上陸方法をお前が見つけてくるという話じゃ」

アドルは、忘却の遺跡を抜けてゼメス島に行ったことを話した。

バスラム

「な、なんじゃと……!?　ううむ……宮殿の跡に像と輝く柱のようなものがあったか。これは、ラーバ先生に相談してみるべきかもしれんな。しかし冒険家とは聞いていたがなかなかやるじゃあないか。よし、お前にコイツを貸してやることにしようかの」

と、バスラムは海神の護符を差し出す。

バスラム

「ワシの故郷、アルタゴに伝わる《海神グラッテオス》の護符でな。持っていれば、水の中でも自由に行動できるという優れ物じゃ。ひょっとしたら、今まで行けなかった場所に行けるようになるかもしれんぞ。

だが、勘違いするなよ。あくまで貸してやるだけじゃからな。

吊り橋は直ったし、ゼメス島への上陸方法も判った。あとは《大渦》さえ何とかすれば集めたエメルで大儲けできるわい。むふふ……バスラム商会の未来はバラ色じゃ」

ロイドからも有益な情報が聞けた。

ロイド

「カナン平原の洞窟には、ずいぶんと固い殻を持つ貝の魔物が棲息しています。

彼らはある鈴の音に弱く、当商会でその鈴を管理していたのですが……ラーバ先生にお貸しした際、お弟子さんがなくしてしまったのです。

弱りましたね……。あの鈴なしでは容易に平原の洞窟へは入れません。先生のお弟子さんはどこでなくしたんでしょうか……」

港町リモージュ

エメラス工房へと足を運ぶと、そこには、クヴァルの姿が。

クヴァル

「アドル君……元気でやっているようだな。リーヴとは旧知でね。バスラム殿のところへ来たついでに立ち寄ったんだ。

そうだ、今日はイーシャを連れて来たんだ。

ラーバ先生のところにお邪魔しているはずだから、是非会ってやってもらえないか？　随分と君に会いたがっていたよ」

リーヴ

「クヴァルもここへ来る必要なんて、もうないでしょうに……祝祭前で暇じゃないはずだし、私のことは気づかい無用よ」

クヴァルの話を聞き、ラーバの家を訪れると、中にはイーシャとウルたちもいた。

イーシャ

「あ……！　アドルおにいちゃん……！」

ウル

「兄ちゃん、帰ってきたね！　ふふビックリしたろ？　イーシャがここに居るなんてさ。こいつ、クヴァル兄ちゃんの用事にくっついて来たんだってさ」

イーシャ

「あのね……やっと吊り橋が直ったの……前から一度……町を見たいと思ってたから……それに、お祭りのことウルに伝えておこうと思って……」

ウル

「へへへ～。とか何とか言っちゃって～。
　ホントはオマエ、兄ちゃんに会いに来たんだろ～？」

ウルの言葉にイーシャの白い肌が赤くなる。

ウル

「あはは！　うーん、お前も変わったよな。小さい頃は、オルハ姉の後を追いかけてばかりだったのにさ～。アドル兄ちゃんに会うために町に遊びに来ちゃうなんてなぁ」

イーシャ

「しらない……
　ウル……無神経だからキライ……」

ラーバ

「こら、ウルよ。女の子をからかうとは一人前の男にあるまじき態度だ。いま一度、オード族長に鍛えてもらった方がよさそうだな？」

ウル

「うわっ、そりゃカンベンだよ！　父ちゃんに知られたらオレ、マジで大目玉喰らうし！
　あ、そうだ……ティセと遊ぶ約束してたんだ。じゃあな、兄ちゃん。ゆっくりして行ってくれよな！」

ウルは逃げるように去っていった。

イーシャ

「エレシア人の町……思っていたのと全然ちがった……先生とリーヴさんの家は違うけど他はみんな石でできてるなんて……ウル……よく平気だなって思う……
　お兄ちゃんは……レダの村とどっちが好き……？」

アドルは「レダの集落」と答える。

イーシャ

「……ほんと……？　……えへへ……
　あ……そういえば……吊り橋を渡るときになんだか変なものを見たの……見たことのない木のかたまりが沖のほうを流れていって……島の裏側に隠れちゃった……
　その木のかたまりを見た時……おにいちゃんの顔が浮かんだの……どうしてかな……？」

アドルは、ラーバにも話を聞いてみる。

ラーバ

「相変わらず精力的に各地を探索しとるようだな。このオイボレの知恵でよければ喜んで貸すぞ。
　ふむ、木のかたまりが島の裏側に消えていったか……以前、レダの古老から聞いたのだがカナン島の裏側には、月の渚に対応する陽の入江という場所があるらしい。ただ、緑水洞と同じ地質でできた険しい断崖絶壁の下にあるため簡単に辿り着くことはできないそうだ」

イーシャについて聞いてみる。

ラーバ

「まさかイーシャ嬢ちゃんが訪ねて来るとは思わなかったぞ。久しぶりに会ったがずいぶん大きくなったものだ。さすがに姉妹だけあってオルハ殿によく似てきたのう。
　白き肌に、銀の髪か……巫女の血筋を色濃く受け継いでいる証拠だろうな」

ゼメス島についても報告する。

ラーバ

「なんと……お前さん、あの島に上陸したというのかね!?　あそこは潮の流れが早すぎて調べるに調べられぬ場所だったのだ。頼むアドル、詳しく教えてくれ！」

アドルは、宮殿にあった翼ある女性像について説明した。

ラーバ

「それは恐らく、レダ族が崇拝する精霊神を模したものに違いない。
　しかし、翼ある女性像か……エステリアの神殿に並んでいたものをどうしても思い出してしまうのう。
　実はな、わしはセルセタの地でも同じような像を見たことがあるのだ。もしや……何か関係があるのだろうか？
　お前さんが耳にしたという《匣》という言葉も気になる……たしか、レダ族の伝説にアルマがこの世の災いを封じたという《匣》の話があったと思ったが……ただ、彼らにとっては禁忌らしく詳しくは教えてもらえなかったのだ」

これまで出会った妖精たちについても聞く。

ラーバ

「これは推測だが……橋を落としたのも、鏡を盗んだのもそやつらである可能性は高そうだ。問題は、どういう目的でそのような事をしでかしたか……
　それにしても……赤い妖精に金色の妖精か……お前さんが手に入れた剣の色に対応しているのは偶然だろうか？」

ガッシュについても話をする。

ラーバ

「その若者なら、一度だけここを訪ねてきたことがあるぞ。傭兵のような身なりだったがなかなかどうして頭は切れそうだ。わしが調べたことを話したらずいぶん興味を引かれておったぞ。
　そういえば、あの青年……札のようなものを持っていたな。何かの術でも使うのかもしれん。
　まだ若いのに、かなりの修羅場をくぐっていると見た。流れ着いたばかりだというのに動じるそぶりも見せなかったからな。
　まあ、お前さんといい勝負だろう」

港町リモージュ・船着場

町を歩いていると、船着場でティセとウルがいっしょに海を眺めている場面に出会う。

ティセ

「私って赤ちゃんの時にこのカナン島へ流れ着いて、お父さんに拾われたのよ。それだけに外から来るものって何でも珍しいのよね。お父さんの住んでたエレシアへも行ってみたいし、やっぱり外の世界って憧れるわ。だから、ウルの気持ちはよく分かるの。
　そう言えばアニスさんが言ってたんだけど……何でも船らしきものが沖を流れていくのを見たんだって。もしかして、誰かが乗ってるのかしら……」

ウル

「冒険家かぁ……アドル兄ちゃんはここに流れ着くまでにも色々な経験をしてきたんだろ？　兄ちゃんが来る前から先生にいろいろな話を聞いたよ。オレもいつか大海を越えて外の世界へ冒険に出かけたいなぁ。
　そういえば、この前……平原で大きな蜂に追いかけられてヒドイ目にあったよ。ロイドさんに借りた大切なものはなくしちゃったし……あーあ、外の世界に出る前にまだまだ修行が必要かなぁ」

ウルが落としたアイテムを探すため、アドルは平原へと向かう。

カナン平原・巨大蜂の巣

平原を調べていると、巨大な蜂が住む一角に入り込んだ。上空を飛び回り、子蜂を大量に生み出したり、ホーミングする針を打ち出す巨大蜂。この敵を倒すと、ウルが落としたアイテム、音無しの鈴が見つかった。

これで緑水洞の魔物と戦うことができる。イーシャが見かけたという木の塊を調べるため、アドルは緑水洞を探索してみることにする。

港町リモージュ

洞窟へ挑む前に、装備を新調するアドル。ロゼの店の武具を全種類購入すると、ロゼが話しかけてくる。

ロゼ

「あら……あなた……ひょっとしてウチの商品を全部買ってくれたんじゃない？　誰が何を買ったのか全てチェックしているから間違いないわ。
　フフ、ロゼ商会設立の野望に荷担してくれてありがとう。これはほんのお礼よ。
　ふふん、クロアに見せるといいわ」

と、姉の威光というメモを渡してくれた。さっそくクロアの露店を訪れると……。

クロア

「こ、こ、このメモは……はぁ……ガックリ……姉さん本気なのかなぁ……
　仕方がない……いらないものがあれば高く買い取ってあげるよ」

緑水洞

緑水洞内部は薄暗いため、虹の欠片を装備して視界をよくして進んでいく。ゴツゴツした岩が随所に突き出た洞窟で、さまざまな状態異常を引き起こすスライムや、ロイドが言っていた硬い殻を持つ貝の魔物などが待ち受けていた。

途中、ガルヴァアーマーやガルヴァシールドが見つかる。また、小さな足場を利用して進む通路の奥では、金のタブラスを発見する。

そして洞窟の最深部には、広大な洞窟湖が広がっていた。

洞窟湖

湖の前にはガッシュがたたずんでいる。

ガッシュ

「チッ……こっちに来たと思ったんだが……どうやら奥に逃げられちまったみたいだな……あいつめ……やっかいな連中を造りやがって」

ガッシュはアドルに気づき、振り返る。

ガッシュ
「……フン、またあんたかよ。化物だらけの洞窟を抜けてここまで来るとはさすがじゃないか。だがな……これだけは言っておくぜ。いくら腕が立とうが、あんたみたいな部外者にウロチョロされるのは目障りなんだよ。
好奇心もほどほどにしておくんだな」
アドルに忠告し、ガッシュは立ち去る。湖底に続く道が見えるが、深くなっているため入れない。すると不意に、バスラムから借りた海神の護符が淡く輝き、水中を進めるようになる。
こうして湖を渡った先には、鏡の欠片が落ちている。これを拾うと、声が聞こえてくる。
声
「あらあら……それを持っていかれると少々困ってしまうのですけど」
と、青い妖精キサが飛んでくる。
キサ
「ユエとセラが言っていた赤毛の剣士さんみたいですわね。こんな所に入ってくるなんてまったく困ったさんですこと。
計画の妨げになりそうな要素は今のうちに摘み取らせて頂きますわ」
そして、キサの体が輝きを帯びる。
キサ
「うふふ……それでは楽しい死出の旅を……」
と、アドルの眼前の大岩が動き出し、顔の形を作り出す。そこから生えた石の手が動き出し、アドルを襲う。こうして、“虚ろなる咆哮”オージュガンとの戦いに突入する。
敵が放つミサイル状の魚を剣ではじき返すことで反撃し、アドルは勝利をつかみとる。すると、キサは捨てゼリフとともに飛び去っていく。
キサ
「し、信じられませんわ……せっかくあの方のために甦らせた下僕を壊すなんて……許しません……許されませんわ……覚えておきなさい！　この屈辱、千倍にして返しますから！」
そして、キサは飛び去ってしまう。
オージュガンの手を橋代わりに進むと、その顔にあいた穴から先に進むことができた。だが、その中は行き止まりになっていた。仕方なく引き返そうとしたアドルの耳に轟音が聞こえる。そして、崩れた壁から１人の男が姿を現す。
男の声
「へへへ、分厚い岩だったが俺の拳にかかればこんなもんだぜ。さーて、うまくすりゃあここから脱出できるはずだが……、……ん？」
その男はドギだった。
ドギ
「へっ……、……なあああああっ!?　ア、ア、アドルじゃねえかっ!?　おいおい、マジかよ……俺ぁ夢でもみてんのか……お前、本物のアドルか!?　魔物かなんかが、変身してんじゃねえだろうな!?」
アドルはこれまでの事情をすべて説明した。
ドギ
「ハッハッハッ！　ちくしょう、さすがアドルだぜ！　お前が、あのくらいの事でくたばるワケないとは思ってたが……
へへ……あの《大渦》に呑み込まれて本当に生きていてくれるとはよ……よおっし！　そうと決まりゃあ話は早いぜ！
ここを出た所に海賊船が停泊してるんだ。《大渦》に呑まれて半壊したが海賊どもは全員無事だったぜ。人のことは言えんがやたらと悪運の強い連中さ。ただ、テラのやつがめっきり塞ぎこんじまってな……
早く顔を見せて安心させてやんな！」

陽の入江

入り江の岸辺で、テラがたそがれている。
テラ
「……あの時……あたいを助けたせいで……
あいつは……あの人は……」
ドギ
「おーい、テラ。こんな所で何をやってんだ」
テラ
「ドギ、あんたか……うん。ちょっとボートの修理をね。で、そっちは収穫はあったの？」
ドギ
「洞窟は見つかったんだがちょいと脱出には使えそうにねえな。だが、そのかわり……とんでもないものを見つけたぜ」
テラ
「とんでもないもの……？」
そこへ、アドルがやってくる。
テラ
「え゛。……」
ドギ
「おいおい、なに固まってんだ。アドルだよ、アドル。一足先に流れ着いてたんだってよ。
はは、俺が言った通りだったろ？　コイツが簡単にくたばるわけないって」
テラ
「……〜〜〜っ……バカ――――ッ!!」
テラはアドルに詰め寄る。
テラ
「このバカ！　マヌケ！　救いようのないお人好し野郎っ！　他人を助けようとして自分が海に落ちてどうすんのさっ！　ほ、ほんとーに……死ぬほど心配したんだからあああっ!!」
そこに、男の声が聞こえてくる。
男の声
「やれやれ。なんの騒ぎかと思えば……」
ドギ
「よお、ラドックの旦那」
ラドック船長
「ずいぶん意外な客を連れてきたじゃないか。で、この騒ぎはどうしたんだ？」
ドギ
「どうしたもこうしたも……まあ、見たとおりのまんまだぜ」
一同は海賊船トレス＝マリス号の中へ移動し、現在の状況を伝え合う。

陽の入り江・トレス＝マリス号

テラ
「……ふん！　まったくノンキなもんだよね！　あたいらがロムン艦隊に追われている時に一人だけ冒険三昧しているなんてさ！」
ラドック船長
「フフ、さすがは《赤毛のアドル》といったところか。話を聞いて、このカナン諸島の地理と状況はだいたい理解した。レダ族という連中の存在も驚きだが、漂流者の町があるとは思わなかったぞ」
ドギ
「しかも、ラーバの爺さんが流れ付いているとはねぇ……。ダームの塔でもそうだったがあいかわらずタフな爺さんだぜ。
しかし、ラドックの旦那。これで、ようやく修理の目処もついたんじゃねえのか？」
ラドック船長
「ああ、そうだな。アドル、お前が海に落ちた後、俺たちもロムン艦隊に追い込まれて《大渦》に巻き込まれてしまったんだ。だが、何とか流れに乗って渦の中心を目指すことができた」
テラ
「ホンットーに大変だったんだからね！　三日三晩、物凄い波に煽られっぱなしだったんだから！」
ドギ
「俺なんか乗組員でもないのにさんざんコキ使われたもんだぜ」
ラドック船長
「で、何とか流れを利用して《大渦》を突破できたんだが……マストと舵が完全にいかれてこの入江に流れ着いてしまったのさ。
それが三日くらい前のことだ。修理する材料がなくて困っていたが町があるとなれば話は別だな。さっそくボートを出すことにしよう」
テラ
「やったあ、そう来なくっちゃ！」
ラドック船長
「アドル。お前も一緒に来てくれ。町の顔役をしているというアルタゴ商人を紹介してほしい。資材調達の交渉がしたいんでね」
ドギ
「そういう事なら俺も行くぜ。知り合いが町にいるからいちおう挨拶しておきたいんだ」
ラドック船長
「わかった、早速出発するぞ」
ラドックとドギは、出発の準備をするため外に出ていく。残ったテラが話しかけてくる。
テラ
「あ、あのさ……ううん、なんでもない。ほらほら、さっさと行くよ！　遅れたら置いてっちゃうからね！」
船員たちはみな、アドルの生還を喜んでいる。
ジェド
「久々にテラお嬢さんの威勢のいい声が聞こえたかと思えば……よくもまあ無事だったものだな。歓迎するぞ、アドル＝クリスティン」
ミハイル
「驚いたぜ、あの状況で海に落ちてよく無事だったな。ま、俺たちが仲間と認めた男が簡単にくたばってもらっちゃ困るけどな。
テラは自分のせいでアンタが死んだと思ってずっとふさぎこんでいたんだぜ」
カマラ
「カカカッ、ちゃんと足もついてるしどうやら本物のアドルみたいだな。女をかばって海に落ちるなんてやるねぇ。
ロムンのヤツらめ、しこたま砲弾を撃ち込みやがって……さすがのトレス＝マリスも今回ばかりはボロボロだぜ」
ニース
「……あら。……フム、興味深いわね。
あなたが船から落ちたポイント、大渦の引き起こす潮流をその速度、漂流したであろう期間……テラのために色々と計算してみたけど生存の可能性は極めて低かった。
どういう状況で助かったのか今度詳しく聞かせて欲しいものね」
グエン
「ほう……アドル、よく生きていたものだ。ウチの連中が船に連れ込んだがためにひどい目にあわせちまったな。
船に女を連れ込むのはラドックの十八番なんだぜ。ククク、テラも血は争えないってワケだ」
グエンの部屋からは海賊の火酒も見つかった。
ボートがくくられている場所まで行くと、すでに出発の準備を整えたドギ、テラ、ラドック

が集まっていた。
ドギ
「ラーバの爺さんか……一体何年ぶりだろうな」
テラ
「ほらほら、さっさと行くよ！　早くしないと置いてっちゃうからね！」
ラドック船長
「よし、東岸にあるというリモージュの町に向かうぞ。アドル、準備はいいな？」
アドルは「はい」とうなずく。
ラドック船長
「大渦の広がる沖合いと違って内海は何とか行き来できるだろう。それでも、潮の流れが思った以上に激しそうだ。落ちないように気を付けろ」
テラ
「アイアイサー！」
ドギ
「がってん承知だ」

港町リモージュ・バスラム商会

場面はバスラム商会へ。バスラムとラドックの交渉が始まっている。
バスラム
「……なるほど、話はよく判った。つまり、あんたの船を修理する資材を用意すればいいんじゃな？」
ラドック船長
「水と食料も頼む。代わりにこちらは、希望者を船に乗せてやろう。あんたが溜め込んでいるというエメラス製品を運んでやってもいい。悪い取引じゃないと思うがね」
バスラム
「そうじゃな……うむ、こちらとしてもまともな船があると助かるわい。ロイド、至急手配せい」
ロイド
「かしこまりました」
ロイドは奥の部屋へ資材を手配しに行く。
ラドック船長
「取引成立だな。どのくらい待てばいい？」
バスラム
「幸い、どれも在庫があるわい。すぐに揃うじゃろうからしばらく酒場でくつろいでいてくれ」
ラドック
「紹介してくれて助かった。これで船を修理することができる。しかし《大渦》がある限り脱出するのは不可能に近い……何か方法を考えなくてはならんな。
さてと、久々の陸だ。俺は一杯やらせてもらうとするか。気が向いたら来てくれ」
商会を出る前に、バスラムたちに声をかける。
バスラム
「これで船は確保できた……最後にして最大の問題は《大渦》を止めるということじゃ。その手がかりはあのゼメス島にあるに違いない。ラーバ先生に相談して早々に調べてみる必要があるのう」
ロイド
「あのラドックという御仁、大海賊というだけありますね……機転も効くようですし、相手の心理をよく掴んでいます。バスラム様との取り引きは見事でした」

港町リモージュ

酒場に入ると、ラドックがカウンターで飲んでいる。
ラドック船長
「おお、アドル。先に一杯やらせてもらってるぞ。町の連中から色々と話を聞いていたところなんだが……《カナンの大渦》……フフ、やはり思っていた以上の何かがありそうだ。
あのアルゴダ商人は何かを知っているようだったな。そうでなければあの取り引きには応じまい」
船着場にはテラがいた。
テラ
「あ、アドル。商人との交渉は終わった？　あれ……親父はどうしたのさ？
……え、なに？　酒場で一杯やってるだって？　あ、あんの放蕩親父〜っ！　自分だけ楽しむつもりかよっ!?　そうは問屋が卸しますかっての！」
酒場に急ごうとするテラが、ふと立ち止まる。
テラ
「あ、そうだ……あ、あのさ……これ……あの入江で見つけたんだ。不思議な力がありそうだからえっと……あんたにあげるよ」
と、力の種を差し出した。
テラ
「べ、別に感謝してるとか、お礼のつもりじゃないんだからね!?　それじゃあまたねっ！」
テラと別れ、アドルは町をめぐる。
クロア
「見たことのない大きな男の人に先生の家を訊かれたんですよ。また新しい人ですかね？　気のよさそうな方でしたよ。でも、来た早々バスラムさんじゃなくて先生を訪ねるなんて珍しいですね」
ロゼ
「エメルって、ほとんどリーヴが独占しているじゃない。うちでも扱いたいんだけどあの冷血女、全然取り引きに応じないのよねー。
ったく、アッタマ固いんだから。それとも自分だけ儲けようって魂胆なのかしら……
む一負けてられないわね」
エメラス工房にも足を運んでみる。
リーヴ
「ここを見ればさっしはつくと思うけど……エメルを加工するには氷よりずっと冷たく冷やす必要があるの。
この技術は遠い昔、アルマによって、あるレダの者へ伝えられたものだとされているわ。
それにしてもエメラスの剣が三本あったなんて……ちょっと驚きね。一体何のために造られたのかしら」
再び酒場に戻ると、なにやらにぎやかだ。
イザック
「聞いたよ、アドル君。彼は海賊なんだってね。店に入ってくるとまず全員にお酒を一杯ずつ振舞ったよ。最近、流れ着く人は随分と肝の据わった人が多いなぁ」
ラドック船長
「やれやれ、せっかく一人で楽しんでるところに小うるさいのが来たもんだ」
テラ
「ふう、久しぶりにまともな食事にありつけたよ。船の水と食料も底付いてきてたしね。
まったく、この親父は陸に上がるとスグにふらりといなくなるんだ。ママが言ってた通りだよ。目が離せやしないんだから」
オーガストは無心にリュートを爪弾いている。
オーガスト
「再び匣は閉ざされ……全ては静寂の中に……されど優しき翼は……羽ばたきを忘れ……その身……白き姿へと朽ち果てぬ……
……歌を忘れた者たちは……やがて……彼の地から……東へ……西へ……悠久の旅に出る……
今は……全てが……忘却の彼方……」
オーガストの演奏が終わる。
オーガスト
「最近、新入りの方が増えましたね。まるで何かに導かれて、ここへ集まっているかのように思えるのですが……」
金のタブラスを読んでもらうようお願いする。
『金のタブラス』
「私はまた、我らレダと同じくアルマの民としてこの地にあった、尾を持たぬ者らのことも書き記しておかねばならない。
彼らは賢く、自らの望みを成し遂げる強さに満ちており、アルマの技を習い覚えると、すぐに自らエメラスを紡ぐまでになった。
あらゆるエメラスを織る術を身に付けた彼らは、やがて黒と白までも紡ぐことを夢見たが、しかし、アルマは決してそれを教えることはなかった。
黒き力は強大であり、翼なき者が操ることなどできはしないからだ。それでも彼らは望みを捨てず、自らの洞の中で孤独な研鑽を続けた。
だが彼らが漆黒の光を目にする日はついに訪れなかった。
その釜から生み出されたのは、白くも黒くもない、灰がかった色のエメラスだけだった」
酒場をあとにしたアドルは、ドギが訪れているはずのラーバの家へと向かう。
ドギ
「よう、アドル。ラドックの旦那の用事は済んだのか？　いや、本当に久しぶりだぜ。
相変わらずだな、この爺さんも。俺はしばらくここにいることにするよ。つもる話もあるしな」
ラーバ
「まさかドギの乗っていた海賊船がこの島にたどり着くとは……お前さんから話は聞いていたがさすがに驚いたぞ。再び生きて、この三人で話せるとは夢にも思わなんだ。
あと、ルタがいればダームの塔の面子が勢揃いだな」
ウル
「この人、壁をブチ抜くのが趣味なんだろ？　うちの父ちゃんとどっちが強いかな。
そう言えば、イーシャは帰ったみたいだね。ま、クヴァル兄ちゃんと一緒なら心配ないって。今頃、もう村について祭りの準備をしてるんじゃないかな。
そうそう……もし、鏡のカケラを見つけたらクアテラに行ったときでいいからオルハ姉に渡してやってよ。オルハ姉にとってお母さんから受け継いだすっごく大事なものなんだ」
ウルの言葉を聞き、アドルは鏡の欠片をオルハに渡してくることにした。

レダの集落

集落は年に一度の祭り、アルマの祝祭の準備で活気に満ちていたが、一部に武装した者もいるなど、不穏な空気もかもし出していた。
ケビン
「たった今、見たことないお兄さんが通っていったよ。いやいや、ありゃ傭兵だね。ずいぶん物々しい格好をしてたよ」
セプロ
「イーシャがうちのロロに祭りの歌を教えてくれるそうだよ。さっき、他の子たちとうちまで迎えに来てくれたんだ。ロロもイーシャには随分となついているみたいだよ。

そう言えば、いつだったかイーシャに木彫りの小物作りを教えたことがあったな……なかなか手先が器用だし、熱心で飲み込みも早かったよ」

ナーリャ

「子供たちが祝祭の歌を練習し始めたみたいだね。歌で祭りの始まりを告げるのは、子供たちの役目なんだよ。

さーてと、早めに魚をさばいてソラのところに持っていかないとね。料理を遅らせちゃ申しわけないわ」

ミルカ

「祖母さま、すっかりアドルさんが気に入ったみたいですよ。他のエレシア人はやっぱり好きになれないようですけど……」

アトリ

「アルマの祝祭じゃ、戦士たちの腕比べも催されるんだよ。もちろん、アンタも出るんだろ？クヴァルたちとの勝負を楽しみにしているよ。

腕比べで最後に勝ち残った者は族長のオードに挑戦できるんだよ。あたしゃ、これがまた興奮するね」

ラーゴ

「やあ、アドル。見知らないエレシア人がオード族長を訪ねて来たんだ。族長はまず心配ないけどオルハも一緒だからね。念のため、ここに控えているんだ。

黒い戦装束を身にまとった男だけど……ひょっとして君の知り合いかい？」

トクサ

「よう、兄弟……俺の鼻はごまかせねぇぜ。酒の匂いがするなァ……しかも俺の飲んだことがない酒だ。タダとは言わねェ……俺自慢の収集品と交換ってのはどうだ？」

トクサは海賊の火酒に目をつけたようだ。アドルは、その交換に応じることにした。

トクサ

「兄弟、さすがに話が分かるな。さっそく、一口……おっとっとっ……うはっ！　こいつぁ効くねェ。ありがとうよ、海に出た後の楽しみが増えたぜ。

おっと、忘れるトコだった……遠慮せずに持っていってくれ」

と、金のロケットを渡してくる。

トクサ

「ヒック……最近は大漁続きなんだぜ。この調子が祝祭の当日まで続けばいいんだがなァ……」

レダの集落・族長の家

屋内には、オード、オルハ、そしてガッシュの姿があった。

ガッシュ

「……しらばっくれるなよ。族長であるあんたが知らないわけはないだろう？」

オード族長

「知らぬものは知らぬ。第一、エレシア人のおぬしがどうしてあそこに興味を持つのだ？我らレダ族の魂が還る場所……関わりのない者にその平穏を乱して欲しくはない」

ガッシュ

「フン……関わりなら……充分すぎるほどあるさ」

オルハがアドルに気づく。

オルハ

「まあ、アドルさん」

オード族長

「おお、よく来たな」

ガッシュ

「フン……邪魔が入ったみたいだな。

今日の所は、これで失礼するぜ」

ガッシュはアドルに、小声でささやく。

ガッシュ

「……あのチビどもの姿が見えない。くれぐれも用心しておくんだな」

そう言い残し、ガッシュは集落を出ていく。

オード族長

「悪人ではなさそうだがいささか礼儀を知らぬな。……まあいい。アドルよ、よく来てくれたな。祭りが近いから大したもてなしはできぬがゆっくりしていってくれ。俺は皆の様子でも見てこよう」

と、オードは集落の様子を見にいく。

オルハ

「ひょっとして今の人は……いえ……きっと気のせいでしょうね……それよりも、アドルさん。よく来てくださいましたね。

もうすぐアルマの祝祭という年に一度の収穫祭があるんです。ふふ……みんな忙しそうだったでしょう？

イーシャも、村の子供たちに祭りの歌を教えているんです。アドルさんもぜひお祭りには参加してくださいね」

アドルはオルハに、鏡の欠片を差し出した。

オルハ

「……ああ……これは、最後の鏡の欠片……アドルさん……私……わたし……これで《ゼーメの神鏡》を元通りに戻すことができます。

どうか、何も言わずにこれを受け取ってください」

と、オルハはカプラの輝水を差し出す。

オルハ

「私……このご恩は一生忘れません。本当に……ありがとうございました。

早速ですけど……奥の部屋で鏡を修復してみますね」

奥の部屋へ行ってみると、オルハはなにやら、鏡の修復に必要な用意をしている。

オルハ

「これで準備は終わりです。それでは……これより鏡の修復を行います。

大いなるアルマの御魂よ……巫女たちの想い宿りし白の鏡よ……我、オルハの願いに応え……あるべき姿に戻りたまえ……」

すると鏡の欠片が宙に浮き、光を放ちながら1つとなる。

オルハ

「無事……元通りになりました。

ありがとう……アドルさん……これで母さまの……代々の巫女たちの想いを無駄にしなくてすみそうです。

グス……私……なんてお礼を言っていいのか……」

と、入口から少女の声が聞こえてくる。

少女の声

「あっ……」

それはイーシャだった。

イーシャ

「おにいちゃん！　遊びに来てくれたんだ……あれ……ねぇさま？　ど、どうして泣いているの……？」

オルハ

「大丈夫……心配しなくても大丈夫よ……ただ嬉しかっただけだから……」

イーシャ

「え……あ……鏡が……！」

オルハ

「アドルさんが取り戻してくれたの。壊れていたんだけどたった今、直したところなのよ」

イーシャ

「そうなんだ……よかったぁ。ありがとう、おにいちゃん……ねぇさまが大切にしていた鏡を取り戻してくれて……」

オルハ

「イーシャ……」

鏡が、何の前触れもなく輝きだす。

オルハ

「えっ……」

イーシャ

「……あ……」

鏡がゼメスの聖地の様子を映し出す。

聖地ゼメス

翼を持つ像がある部屋に、バスラム、ザクソン、エミリオ、そしてラーバがいる。

ラーバ

「やれやれ……お前さんもせっかちなやつだな。確かに、この遺跡は気になるがそう急いで調べることもなかろう」

バスラム

「時は金なりがワシの信条でな。動ける船も確保できたしあとは《大渦》を止めるだけじゃ。

それで、ラーバ先生。なんぞ手がかりはあったかね？」

ラーバ

「だから焦るなと言っておる。この有翼の女性像は……やはり精霊神を模した物のようだな。

変わった羽根飾りをしておるがあの双子の女神と雰囲気が似ている。

これはひょっとすると……」

バスラム

「何じゃ、まどろっこしいのう。ところで、周りに立っている三本の柱はなんじゃろうな？何やら文字の書かれた紙のようなものが貼っておるが……あのアドルとかいう赤毛の若造が貼ったんじゃろうか？」

ラーバ

「いや、アドルではないな。たしかガッシュという黒髪の若者が持っていた札だ。訪ねてきた時に見せてもらった覚えがある」

バスラム

「なんじゃと……あの生意気な傭兵崩れの仕業か？　むむ、ワシの申し出を断ったくせにしっかりとここに来ているではないか！　しかも自分の物であるかのようにベタベタと貼りつけおって……

ザクソン、エミリオ。柱の札を全部剥がしてしまえ」

ザクソン

「わかったぜ、旦那」

エミリオ

「はあ、あいつら元気かなぁ～」

ザクソンとエミリオが札をはがそうとする。

ラーバ

「おいおい、止めないか。なんの目的があって貼ったのか判らないのだから迂闊なことはしない方がいいぞ」

バスラム

「どのみち、そんな札があっては先生だって調査しにくかろう？　これぞ一石二鳥というやつじゃよ。いいから先生は何とか《大渦》を止める方法を……」

鏡はそこまで映すと光を失ってしまう。

レダの集落・族長の家

オルハ

「い、今の光景は……アルマの神像があるということはひょっとして《ゼメスの聖地》……」

イーシャ

「……っ……」

オルハ

「イーシャ！　だ、大丈夫？　真っ青な顔をしているわ」

イーシャ

「な、なんでもないの……ただちょっと……めまいがしただけだから……」

オルハ

「でも……」

イーシャ

「本当に大丈夫だから……わたし……部屋でちょっと休んでくる……」

イーシャはそう言って部屋を後にした。

オルハ

「イーシャ……一体どうしたのかしら……それに……どうして鏡にあんな光景が……

ラーバ先生もいたようですし何が起こっているのでしょうか……

私の知る限り、鏡があんな光景を映したことは一度たりともありませんでした……一体、なんの前兆なのかしら……」

アドルは、具合が悪そうだったイーシャの様子を見にいくことにした。

イーシャ

「あ、あのね……アドルおにいちゃん……

……

ううん……なんでもないの。そんなこと……あるわけないよね……

そんなこと……あるわけないよね……ねぇさまも……おじさんも……とっても強いんだから……龍にだって負けないんだから……」

レダの集落

アドルは、オードにも神鏡の映像のことを伝えておくことにした。

オード族長

「そうか、鏡の欠片を全て取り戻してくれたのか……さぞ、オルハも喜んだことだろう。無事神鏡も修復もされたしこれで心置きなく祝祭を迎えられる。アドルよ。俺からも礼を言わせてくれ。

しかし、ゼメスの光景を鏡が映したという話は気になるな。バスラムがゼメスに行ったのも我らとしては歓迎したくない話だ。

まあ、ラーバ殿が一緒ならば愚かな真似はしないと思うが……」

集落の人々は一丸となって、祭りの準備に当たっていた。

クヴァル

「久しぶりに家でくつろごうと思ったんだが……はは、どうも居場所がないようだ。

妹たちが忙しくしてると、祭りの時期が来たなって実感するよ」

アトリ

「毎年、この時期になると忙しいったらありゃしない。祭りのために衣装やら装飾やら色々と準備をしなきゃいけないんだよ」

ミルカ

「えっと、染料作るより先に樹の皮を水に浸しておかなきゃ……水に十分浸したら、細かく裂いて糸を作るんですよ。

祝祭は村中が楽しみにしていますし、準備にもやっぱり力が入りますよ」

ラクシェ

「フフ……アグ兄に頼んでカナン島の赤墨を手に入れたの。これで、アドルの服みたいな色がだせるかな。

あ、祖母さまには内緒よ。あの人、アグ兄のことすっごく文句言ってるから」

シルバ

「最近、オルハの表情が昔のようにほがらかになった気がするな……何が理由かはよく分からないが良かった……!?　な、何だよエレシア野郎、いつからそこにいたんだ!?

フ、フン、もうここに出入りする必要はないんじゃないか？　カナンの集落で仲間とよろしくやってくれよ」

ロロ

「今から、お歌のれんしゅーなんだ」

マーヴ

「練習中なのにまたリューグったら逃げ出したのよ。もう知らないんだから！」

港町リモージュ・バスラム商会

神鏡が映した映像が気になるアドルはバスラムに会いに行く。だが、バスラムは不在だった。

ロイド

「おや、アドル君じゃないですか。バスラム様はラーバ先生とゼメス島の調査に出かけています。ご用なら私が承りますが？

ゼメス島に通じる遺跡は化物の巣窟です。アドル君が戻るのを待って頂くよう進言したのですが……何しろ思い立ったらすぐ行動というのが信条の方なので……」

港町リモージュ

念のため、ラーバの家へも行ってみると、ウルが１人で留守番をしている。

ウル

「あれ、アドル兄ちゃん。ラーバ先生ならバスラム商会の連中と一緒にどこかの遺跡を調べに行ったよ。オレも行きたかったんだけど留守番を言いつけられちゃってさあ。つまんないよなぁ、まったくぅ。

ドギのおっさんも船の修理を手伝うとか言ってボートに乗って帰っちゃったし。あーあ、ヒマだよなぁ」

アドルはバスラムたちを追って聖地へ向かうことを決める。その前に、少し情報を集め直す。

クロア

「ここに流れ着いてからもうすぐ三年がたつのかぁ。両親のことも心配だし、エレシアに戻りたいんですが……さすがに諦めが肝心かなという気もしてます。あの大渦が消えない限りとても無理な話ですからね……」

ロゼ

「最近、ヒゲ親父たちが随分と忙しそうにしてるけど……何か始める気なのかしら。私も内緒事は好きだけど自分が仲間外れにされるのは大キライなのよね」

サウド

「アニスに聞いたんじゃが、海賊たちが自分たちの船ごとここへたどり着いたそうじゃな。まさか、あの大渦を乗り越えてくる者がいるとはのう……海賊とは言え、同じ海に生きる者としてこれは興奮せずにはおれんわい」

ガゼル

「もうロムン帝国を脱出してから十年が経つか……俺はここの生活を気に入ってるよ。追っ手に追われる心配もないしな。何よりもここなら安心して家族で暮らすことができる」

リーヴ

「そう言えば、ラーバ先生が言っていたけど……エメラス剣とアルマの間にはやはり何らかの関係があるらしいわ。私はエメルを加工する技術を母から教わっただけだけど……こうして見るとエメラスには色々と謎が多いわね」

酒場にも顔を出してみるが、すでにラドックたちの姿はなかった。

アグ

「ウルがここにいることをよくあのオード族長が許したよなぁ。俺もリーヴも村から色々と頼まれることが増えたし、少しずつだけど変わってんのかねぇ？

ま、どっちにしても今さらクアテラに戻る気はしないけどな」

ティセ

「私も一度ウルの村へ遊びに行ってみたいわ。ウルのお父さんってスゴク怖いらしいけど……一度、ちゃんと挨拶しなきゃね」

イザック

「ここはバスラムさんが来るまでとても町と呼べるものではなかったな。浜辺に流れ着く流木や船体の一部を組み合わせたあばら屋の集落だったんだ。幸い、この気候だから凍えることはなかったけどね」

オーガストは無心でリュートを爪弾いている。

オーガスト

「たとえ……翼の主……大いなる匣に……全て封じようとも……人の子の……咎は……消えることはない……

忘れるなかれ……時を経て……世を苛む災いは……自ら背負った……罪の刻印……

例え……彼の地を……離れようと……逃げる術はない……

……償うは残されし……運命の者たち……

……償うは残されし……運命の者たち……」

演奏を終えたオーガストに話を聞く。

オーガスト

「風もなく、天気もいい……今日は妙に穏やかな日ですね。グラナヴァリス山もいつになく近くにはっきりと見えます。……」

と、アドルが持つ金のロケットにカルマンが反応を示す。

カルマン

「!!　そ、その金のロケットは……間違いない、私のものだよ……大渦に飲み込まれた時に落としたものにちがいない。

君、お願いだよ。それをどうか返してもらえないか？」

アドルは「はい」と答え、カルマンにロケットを渡す。

カルマン

「ありがとう、この中に描かれているのは私の妻と娘なんだ。

ああ、私はこれまで何を飲んだくれていたんだろう……残してきた家族のことも思いやらずに……

おかげで人として……一人の男としての心を取り戻したよ。これはお礼だ、受け取ってくれたまえ」

カルマンは幸運の銀貨を差し出す。

カルマン

「あのアルゴダ商人は考えてみれば立派ではないか。私は商人の誇りどころか一人の人間としての道さえ見失っていたのか……」

町でひと通りの話を聞き終えたアドルは、トレス＝マリス号の様子も見にいく。

陽の入り江・トレス＝マリス号

テラ

「あ、アドル。どこ行ってたんだい？　資材も

揃ったしこれでやっと船を直せるよ。アドルもブラブラしてないで手伝いなってば！」

ドギ

「全く、この船のやつらは人使いが荒らすぎだぜ……力仕事はことごとく俺に押しつけやがって」

ニース

「船の修理はじきに終わるわ。カナン諸島の内海であれば何とか航行できるはずよ」

ミハイル

「カナンの大渦と言ったら船乗り誰もが首をすくめるもんだぜ。そのど真ん中にまさか町があるとはな……」

ジェド

「俺が操舵を預かるようになってここまでやられたのは初めてだな……

……精進するとしよう」

カマラ

「よっしゃ、ガンガン直すぜ！　やっぱ、海賊は海に出てなんぼだよな」

グエン

「テラのやつは二年前から見習いとして、この船で働いている。ちったぁ使えるようになったが、船乗りとしても女としてもまだまだ半人前といったところだな。

お前を船に乗せようと言い始めたのはテラなんだぜ。クク、随分買われているようだな」

ラドック船長

「あのアルタゴ商人はゼメス島へ向かったそうだな。渦の謎を解く鍵がそこにあるとか言っていたが……フフ、面白くなってきたな。

ゼメス島か……大渦の謎に迫るにはそこへ行く必要がありそうだな。まずは《トレス＝マリス》を修理してリモージュの町へ向かうとするか」

ゼメスの聖地

ミトス参道から忘却の遺跡を抜け、聖地を訪れたアドル。アルマ像がある区画には、バスラムたち4人が倒れている。そこにキサ、セラ、ユエと、3人の妖精が姿を現した。

キサ

「我は青の鍵。《キサ＝リヴァルト》」

ユエ

「我は赤の鍵。《ユエ＝ブリランテ》」

セラ

「我は金の鍵。《セラ＝エリクシル》」

キサ

「さあ、黒き匣よ！」

ユエ

「古の契約が名の下に！」

セラ

「主を迎える準備をせよ！」

3人の妖精が光を放つと、カナンの大渦にかけられた封印が解除される。そこに、ガッシュが現れる。

ガッシュ

「こ、これは……！」

声(3妖精)

「きゃはは、ばっかでー！」

ガッシュ

「て、てめえら……！」

ユエ

「残念でしたー。今ごろ来たって遅いよーだ！」

セラ

「魔除けの札は見事だったがいささかツメが甘かったようだな。これで《大渦》の封印は解かれた」

キサ

「うふふ。後はあの方をお迎えするだけ。それでは皆さん、ご機嫌よう」

と、3人の妖精は姿を消す。

ガッシュ

「ま、待ちやがれ！　クソッ……全部水の泡かよ！

てめえ！　なにボーッと見てやがった!?　せっかく俺が貼った魔除けの札を剥がしやがって！」

ラーバ

「ア、アドルを責めるでない……お前さんと同じく……今来たばかりなのだからな……それに、札を剥がしたのはあそこにいる考えなしの連中だ……」

バスラム

「うーん……な、なにが起こったんじゃ……」

ザクソン

「あのチビどもが光った瞬間身体が動かなくなっちまって……」

エミリオ

「し、死ぬかと思った〜……」

ガッシュ

「クソッ……最後の封印がどこにあるのか突き止めてもいないってのに……」

ラーバ

「ガッシュとやら……あの者たちは人造妖精だな？　それも特別な力を持たされた……」

ガッシュ

「ああ、その通り……三本のエメラス剣と同じ力を持つように造られた連中だ。ただ……奴らはあくまで前座にすぎん」

ラーバ

「前座だと……？」

ガッシュ

「もはや、このカナンの地で何が起こっても不思議じゃない。

せいぜい覚悟しておくことだな」

そう言い残してガッシュは去っていった。

バスラム

「聞いたぞ、聞こえたぞ……《大渦》の封印が解けたと……それが本当なら……野望に向けて一歩前進じゃい……

ええい……この痺れはまだ取れんのか……」

ザクソン

「あんなチビどもに動かなくさせられるとはな……まったくボディガード失格だぜ……」

ラーバ

「ううむ、身体が痺れてまだ満足に動けそうにもない……すまんが、先に町に戻ってくれ。先ほどの揺れ……どうにも嫌な予感がするのだ……」

ラーバの言葉に従い、アドルは単身でリモージュへと戻る。

港町リモージュ

町のいたるところにロムン兵がいる。

ロムン兵

「町に手を出さんかわりに亜人の情報があれば教えてもらうぞ」

ロムン兵

「提督の命令にあった亜人らしき男を酒場で見たんだが……まんまと逃げられてしまった。君、ヤツを見なかったか？」

ロムン兵

「隣の島に出撃していた本隊が帰ってきたようだ。耳が長くて尾の生えたヤツらを何人も連れていたよ」

ロムン兵

「亜人を捕まえろと言われても……彼らは何も悪いことしたわけじゃないんだろう？　気が引ける任務だよなぁ」

ロムン兵

「エルンスト副長が戻ってきたと思ったら、すぐにまた出かけていったよ。あの人も仕事熱心だよなぁ……」

ロムン兵

「本隊が亜人とやらを捕まえて戻ってきたよ。みんな褐色の肌だったが、二人だけ白い肌をしていたな」

ロムン兵

「提督は何でも亜人を捕まえて奴隷として売るつもりらしいな。俺たちゃ、そんな私的な理由でアトラス洋のど真ん中まで駆り出されたのか？」

ロムン兵

「アガレス提督は捕まえてきた連中を自分の艦に乗せてたぜ。あの人、ヘンな趣味持ってるからな」

ロムン兵

「主人の商人が戻ったから、水と食料の補給を頼んだのだが……理由も分からないまま、いきなり怒鳴りつけられたよ。

俺たちは一応正規軍だし、金はちゃんと払うつもりなんだが……」

町の人々も、突然やってきたロムン帝国軍を前に動揺している。

クロア

「大渦を止めたのはロムンの人たちなんでしょうか……兵士たちも詳しい事情は分からないみたいですね。ロゼ姉さんが兵士たち相手に何か企みそうだなぁ」

ロゼ

「大渦が消えたってことは……船さえあれば、エレシアに戻れるってこと？　となると、いよいよロゼ商会設立に向けて第一歩ってことよね？　うーん、軍艦の一隻くらい何とかして騙し取れないかしら」

サウド

「故郷の国も何度かロムンに侵略されたことがあったが……まさか、こんな海の果てにまで現れるとはのう。ふう、あいかわらずどこまでも貪欲なヤツらじゃ」

アニス

「艦隊が来た時はこれで故郷に帰れるんじゃないかって喜ぶ人たちもいたんだ。でも、実際にはこうしておどかされて、家に閉じこめられて……私たち何もしていないのにひどい人たちがいるなぁ」

エミリオ

「た、大変だ!!　町に戻って来たら柵の扉が開けっ放しになってたんだ。ピッカードたちは一体どこに行っちまったんだ!?

ま、まさか兵士たちに食われたワケじゃないよなぁ？」

リーヴ

「兵士たちがいっせいにレダ族を探し始めたみたいね。実は私も一度彼らに捕まったのよ。でも、尻尾がないと分かると舌打ちされて解放されたわ。……屈辱よね。でも、こうなるとクアテラの集落が心配だわ」

酒場にもロムン兵の姿が見える。

イザック

「逃げ込んできたウル君が兵士に連れ去られてしまったんだ。彼らにとっては確かに珍しい存在かもしれないが、ウル君は私たちの仲間だからね……どうするつもりか知らないが、気持ちのよいことではないね」

オーガスト

「悠久の海に抱かれしカナンの地が今、時の奔

流に飲み込まれつつあります。
　この時期に彼らロムン兵がやってきたのは大いなる摂理に基づくものか……それとも見目麗しくもいたずら好きな女神の気まぐれか……いずれにしても運命とは皮肉なものですね」

ティセ

「ひどいわ！　この人たち、嫌がってるのにウルを乱暴にさらっていったのよ！　彼をどうするつもりなのかしら……」

ロムン兵

「へッヘッ、悪いな、嬢ちゃん。手柄が目の前を歩いてるのに見逃す手はないからな」

港町リモージュ・船着場

港にはロムン艦隊が停泊しており、入口には兵士が立っている。

ロムン兵

「む、なんだ貴様は。この艦は、アガレス提督率いるロムン帝国艦隊の所有するものだ。痛い目に遭いたくなければとっとと立ち去るがいい。
　尻尾の生えた亜人を突き出したら銀貨十枚を出すとのお達しだが……あきらめた方がいいかもしれんぞ。
　どうやら、エルンスト副長が残りの亜人も捕獲するつもりらしい。彼がその気になったらお前たちの出番など無いだろう」

不安を感じたアドルは、レダの集落の様子を見にいくことにする。

レダの集落

集落は、ロムン兵によって壊滅させられていた。族長の家の前には、体中に傷を負ったオードが倒れている。

オード族長

「……む……お……おぬしか……フフ……みっともない所を見せるな……《大渦》が消えた後……何隻もの船が彼方より現れた……そして……鋼をまとったエレシア人が何十人も村に押し寄せてきたのだ……半数はクヴァルに任せて落ち延びさせることができたが……オルハとイーシャを含めた残りの者は、奴等の手に落ちた……グッ……」

アドルはオード族長に肩を貸し、彼を部屋まで連れていく。

オード族長

「俺を倒したのは……兵たちを率いていた長髪の男……漆黒の髪よりもなお暗い……黒きエメラスの剣を持っていた……
　我らのエメルの槍を打ち砕く恐るべき力を秘めた大剣……もしや……あの剣は……」

オード族長は力尽きたように気絶してしまった。背後から老人の声が聞こえてくる。

老人の声

「最悪の事態になったか……」

振り向くとラーバがいる。

ラーバ

「どうやら《大渦》が消えた直後にロムン艦隊が侵攻してきたらしいな。ようやく動けるようになったので先ほど町の様子を見てきたのだが……すでに町はロムン兵に占領されウルたちレダ族は捕まっておった。
　しかし、あのオード殿がここまでやられてしまうとは……酷いな、これは……生きているのが不思議なくらいの大怪我だ。レダ族ならではの生命力とお前さんの手当てのおかげだろう。
　アドル、ここはわしに任せてお前さんは町に向かってくれ。どうやらウルは町の桟橋に停泊している軍艦に連れ去られてしまったらしい。おそらく、この村から連れ去られた者たちも同じだろう。なにか出来るとすれば……お前さん以外には考えられんのだ」

港町リモージュ

リーヴへクアテラ島の状況を報告する。

リーヴ

「……クアテラの集落が……本当なの？　確かに族長やさらわれたみんなのことも心配だけど……はっきり言って、あなたや私だけじゃどうにもならない状況ね……どうしたものかしら。……今の状況はあのバスラムさんにとってもきっと耐えがたいものだと思うわ。彼も何か動きを見せるはず。とりあえず商会へ行ってみたらどう？」

港町リモージュ・バスラム商会

メイプル

「ようやく旦那様が帰ってきましたよぉ。こんな大変な時にどこ行ってたんでしょうねぇ」

ロイド

「先ほどゼメス島からバスラム様がお戻りになりました。町の様子にずいぶんびっくりされていたようです。何とも面目次第もございません……。
　それにしても妙ですね……外からロムンの方たちが来るにしても早すぎると思いませんか？　まるで大渦が消えるのを待ち構えていたかのようです……」

バスラム

「冗談じゃない！　一体どうなっておるんじゃ！　せっかく《大渦》が消えたと思ったらロムンの連中が入り込んでくるとは！　ワシはな……ワシは……あの腐った連中がこの世で一番嫌いなんじゃああっ！
　はあはあはあはあはあ……それにしてもロムン軍め……レダ族を奴隷にするつもりじゃな。たしかに帝国に連れ帰ったら莫大な儲けになるかもしれんが……フン……冗談じゃない。そんな事をさせてたまるものか……か、勘違いするんじゃないぞ。別にレダ族の肩を持つとかそういうわけじゃないからなっ？　ワシはただ、あの腐った連中にでかい顔をさせたくないだけじゃ！」

入口の方から娘の声が聞こえてくる。

娘の声

「へへ、そいつは同感だね」

バスラム

「おお、ラドック一家の。艦隊が侵攻してきたから逃げ出したのかと思ったぞい」

テラ

「フフン、あたいらを舐めないでよね。すぐに船の修理を終わらせて見つかる前に入江から離れたのさ。今は、ロムン艦隊の目の届かないところに停めてあるよ」

バスラム

「さすが抜け目がないわい。それで、ラドック船長はこれからどうするつもりじゃ？」

テラ

「うん、ここからが親父からの伝言なんだけどさ……あんたたち、ロムンの連中に一泡吹かせるつもりはないかい？」

バスラム

「ほう……？　なかなか興味深そうな話じゃの。詳しい話を聞かせてもらおうか」

テラ

「実は、あたいらの船には助かったレダ族が合流してるんだ。相談した結果、捕まった連中を助けようっていう話になってね。で、あんたたちにも協力を頼みたいんだ」

バスラム

「むむ、確かにそれが出来たら一泡吹かせることもできようが……実際問題、奴等の兵力は強大じゃ。正攻法ではぶつかるのは難しいぞ」

テラ

「へへ、もちろん、まともにやり合うつもりはないよ。まず、あんたにはもっともらしい理由をつけて奴等の大将を宴会に誘ってほしい。艦隊を率いるアガレス提督は宴会好きのヒヒジジイらしいから招待すれば即ＯＫだと思うよ。
　同時に、親父たち海賊とレダ族の連中が陽動を開始する。軍艦にいるロムン兵が港から離れるくらいド派手にね。そのスキに、少人数で軍艦に潜入して捕まったレダ族を解放するってわけ」

バスラム

「ふーむ……かなりの綱渡りじゃが他に手は無さそうじゃな……よし、わかった！　ワシも誇り高きアルタゴ商人じゃ！　多少のリスクがあろうがここ一番の勝負で尻込みせんわい！」

テラ

「よし、それじゃあアガレス提督の方は任せたよ。それでアドル……あんたには、あたいと一緒にロムン艦に潜入して欲しいんだ。あんたなら腕も立つし身軽だから向いてると思ってさ。という事で、準備があるなら今のうちに用意してきなよ。いったん作戦が始まったら買物してるヒマはないからね」

バスラム

「アガレス提督とやらは貴族出身の軍人だそうじゃな……だとしたら、話は早い。俗物根性まる出しなロムン貴族の気を引くのは赤子の手をひねるより簡単じゃわい。
　まず、ヤツらには珍しいエメラス製品をちらつかせてだな……」

テラ

「いったん作戦が始まったら買物してるヒマはないからね。もう準備はいいのかい？」

アドルは「はい」と答えた。

テラ

「よーし、それじゃあ打ち合わせを初めよっか」

バスラム

「うむ、そうじゃな。問題はどのタイミングでアガレス提督を招待するかじゃが……」

港町リモージュ・船着場のロムン艦隊

船内でアガレスたちが話している。

アガレス提督

「ぐふふ、何かと思えばこのワシを招待したいとはな……しかも、亜人奴隷以上にうまい儲け話があるとは驚きだ。強欲で生意気なアルタゴ商人にしてはなかなか殊勝な心がけではないか。よし、さっそく屋敷に向かうぞ」

ロムン兵

「しかし、よろしいのですか？　エルンスト副長が、亜人の残党狩りからお戻りになっていませんが……」

アガレス提督

「ぐはは、放っておけ。自分から申し出たのだからな。せっかくの宴を逃がすとはあやつも

貧乏クジを引いたものよ。ふむ、あやつの代わりにエリザベスを連れていくとするか」

ロムン兵

「え゛」

アガレス提督

「ぐふふ、冗談だ。エリザベスにはワシのプライベートルームを守るという役目があるからな。まあ、ワシが宴から戻ってきたらピッカードでもご馳走してやろう。活きのいいのを十匹ほどな……」

ロムン兵

「あ、あはは……はは……」

そこに別の兵が入ってくる。

ロムン兵

「閣下、申し上げます！　町の北口を守っていた兵が武装した集団に襲撃されました！　現在、巡回していた兵が応戦にあたっております！」

アガレス提督

「なに……我等に盾突くとは何者だ？　逃げた亜人どもの残党か？」

ロムン兵

「は、はあ……ご推察の通りなのですが……どうやら、それに加えて例の海賊と思われる男たちが……」

アガレス提督

「例の海賊……まさか《隻眼のラドック》と《トレス＝マリス》号の連中か!?　《大渦》に呑み込まれて海の藻屑となったと思っていたが……まさか、しぶとく生き残っておったとはな……フン、まあよい。陸に上がった海賊に何ができる。兵士を動員して反抗分子を一気に鎮圧せよ！　海賊どもは殺してもいいが亜人どもは必ず捕獲するのだ！　ワシが宴から戻ってくるまでには全て片付けておくのだぞ！」

アガレスと兵士たちが艦隊から出ていく。それを確認して、アドルとテラが物陰から出る。

テラ

「うっしっし……狙い通り手薄になったみたいだね。アドル。このスキに軍艦に乗り込もう！」

ロムン艦隊は、旗艦と一般艦が並んで停泊している。

テラ

「あんまり時間はないよ。手分けして、とっとと捜しだそう。どうやら港に停泊しているのはこの船と、奥の旗艦だけみたいだ。たぶん、捕まった連中はこの二隻のどこかにいるはずさ。それじゃあね！　ヘマして捕まったりすんなよな！」

テラは単独で船の中へ入っていき、アドルもそれに続く。

港町リモージュ・ロムン艦隊一般艦

まず一般艦から探し始める。陽動作戦が成功したため、ロムン兵の姿は見えない。

内部には、宝箱が数個あったが、鍵がかかっているため、そのまま下へ降りる。そこは食物倉庫になっており、奥の鉄扉の先はレダ族が囚われた牢屋になっていた。

ロムン兵

「な、なんだ貴様は!?」

ウル

「あ、アドル兄ちゃん!?」

シルバ

「お、お前……」

ロムン兵

「ふ、不審なやつめ！　引っ捕らえてくれるわっ！」

アドルはロムン兵を倒す。

ラクシェ

「やった、さすがアドルね！」

リューグ

「お兄ちゃん、カッコイイ！」

ノイ

「うわ～！
ノイたちを助けにきてくれたの？」

シルバ

「フン、余計なことしやがって……」

牢屋には鍵がかかっている。アドルは気絶した兵士の体を探ったが、鍵は見つからない。と、後ろから声がかかる。

娘の声

「おっと。先を越されたみたいだね」

それはテラだった。

テラ

「なに……牢屋の鍵が見つからないって？　へへ、あたいに任せときなって。《イブール一家》仕込みのテクニックを見せてあげるよ！
こんな無骨なだけの錠前なんかチョチョイのチョイで……」

すると、牢屋の鍵が開く。

テラ

「ざっとこんなもんさ！」

ウル

「わお、やるじゃん！」

セブロ

「本当にありがとう……助けが来るとは思わなかった」

ラクシェ

「ほんと、ほんと！　もうビックリしちゃったわ！」

シルバ

「フン、一応礼は言っておくぜ」

ウル

「あのさ、兄ちゃんたち……オルハ姉とイーシャのことどこかで見かけなかったかい？」

テラ

「あたいは見てないけど……なんでその二人はここに捕まっていないのさ？」

ウル

「ぐふふ笑いをするオッサンに連れていかれちゃったんだよ……黒くて長い髪の兄ちゃんも一緒だったけど……」

テラ

「ぐふふ笑いをする……そりゃあ、アガレス提督だね。お気に入りは自分のものってか」

ウル

「そ、そんな……」

シルバ

「くそ、あんなエレシア野郎にオルハたちを好きにさせるものか！」

セブロ

「そうだな。何とかして助け出さないと……」

テラ

「悪いけど、あんたたちにはさっさと脱出してもらうよ。その二人を捜すのはあたいとアドルに任せなって」

ウル

「ちょ、ちょっと待ってよ！」

シルバ

「彼女たちはレダ族の誇りだ！　エレシア野郎に任せておけるか！」

テラ

「レダだのエレシアだの、そんなの今はカンケーないだろ！　親父たちの陽動だっていつ気づかれるか判らないんだ！　ここで騒ぎを起こして兵士がもどってきたらどうすんのさ！」

シルバ

「むぐっ……」

ウル

「……わかった。ここは兄ちゃんたちに従うよ」

シルバ

「お、おい……」

セブロ

「いいのかい、ウル？」

ウル

「この姉ちゃんの言うこともっともだからね。それじゃあ、みんな。さっさとここから脱出しよう！」

レダ族は全員船から脱出するが、ウルだけが戻ってくる。

ウル

「忘れてた。こいつを渡しておくよ。ぐふふ笑いをするオッサンからスキを見てかっぱらったんだ」

それは、提督の鍵だった。

ウル

「兄ちゃんたち、頼んだぜ！　オルハ姉とイーシャのことゼッタイに助けてあげてよね！」

そう言ってウルは船を降りていく。

テラ

「たしか族長の息子だっけ？　なかなか見込みがありそうじゃん。でも、その二人がアガレスに連れていかれたってことは……旗艦にいる可能性が高そうだね。あたいは、旗艦の方を重点的に捜してみることにするよ。それじゃあ、また後でね！」

港町リモージュ・ロムン艦隊旗艦

2階の奥の部屋は、提督の部屋だった。そこではテラと再会する。

テラ

「この旗艦に捕まっているとしたら何か記録が残ってると思うけど……それにしても軍艦とは思えない内装だよね。噂通り、アガレス提督ってのはロムン貴族くずれの俗物みたいだ。そんなヤツに、あんな見事な指揮が出来るとは思えないんだけど……。
ここはあたいに任せてあんたは他の場所を捜しなよ。この旗艦のどこかに捕まっているはずだからさ」

下へ降りると、一般艦と同じように倉庫を発見。奥の鉄扉を提督の鍵で開ける。

その中には巨大な檻（おり）が設置されており、その頭上の籠（かご）から娘の声が聞こえてくる。

娘の声

「ア、アドルさん……!?」

オルハが大きな籠に閉じ込められている。

オルハ

「ああ、アドルさん……夢じゃない……本当に助けに来てくれるなんて……!!!　き、気を付けてください。その檻の中には……」

檻が突然開き、中から丸く肥えたカエルのような体の怪物“混沌の狩人”ラーナルーナが襲いかかってくる。

長い舌をムチのように使い、さらに周りの景色と色を同化して攻撃してくる強敵を倒して、オルハの救出に成功する。

オルハ

「アドルさん……本当にありがとうございます……ウルたちも助けてくれてなんてお礼を言ったらいいのか……ああ……でも……私……もう……いったいどうしたらいいのか……」

オルハはアドルの胸にすがりついた。

オルハ

「アドルさん、アドルさんっ……！

イーシャが、あの子がどこかに連れていかれたんです！
村が襲われるのも……食い止めることができなくて……伯父様が倒されるのも見ていることしかできなくて……私にはもう……巫女の資格なんてありません……」
と、入口から娘の声が聞こえてくる。

娘の声
「あ、やっぱりここにいた！」
それはテラで、抱き合う２人を目撃する。

テラ
「大変だよ、アドル……え゛。
こ、こ、こ……こんな時に何やってんのさ――っ！」

オルハ
「あ、あの……アドルさんは悪くないんです。私がその……ちょっと取り乱してしまって……」

テラ
「それじゃあ……あんたがオルハさん……？」

オルハ
「はい……あなたがテラさんですね。アドルさんから話は聞きました。助けに来てくださって本当にありがとうございます」

テラ
「こ、こんな美人だったなんて……――じゃなくて！　と、とにかく！　グズグズしてるヒマはないよ！　アガレスの野郎が宴会から帰ってきちゃったんだ！　急いで脱出しなくちゃ……」

男の声
「逃げられると思ったか？」
と、アガレスが姿を現す。

テラ
「ちっ……」

アガレス提督
「皇帝陛下への手土産を逃がしてくれたのは貴様らだな？　しかも、ワシのお気に入りの奴隷を逃がそうとするとは……覚悟は出来ているのだろう……ん？
エ、エ、エ……エリザベ――ス!?　お、おお、何ということだ……ワシの可愛いエリザベスが……アフロカの奥地で出会ってからどんな時も一緒だったのに……
き、貴様がやったのか……許さん……絶対に許さんぞおおおおおおおっ！
者ども、こいつらを皆殺しにしろ！」
兵士がアドルに向かってくる。すると、後ろから青年の声が聞こえてくる。

青年の声
「ったく……アテが外れちまったか……」
それはガッシュだった。

アガレス提督
「な、なんだ貴様は!?」
兵士たちはガッシュにも襲いかかるが、ガッシュはハルバードで兵士を吹き飛ばす。

ガッシュ
「遅えっ！」

アガレス提督
「な、なああっ……！」

ガッシュ
「おい、オッサン。ヤツはどこにいる？」

アガレス提督
「ヤ、ヤツ……？」

ガッシュ
「てめえの副官をやってるエルンストってキザ野郎だ！　この艦のどこにいるんだ!?」

アガレス提督
「あ、あやつなら兵を連れて残りの亜人狩りに行ったぞ……何を考えておるのか白い肌の少女を連れていったが……」

オルハ
「えっ……！　ど、どうしてあの子を!?」

ガッシュ
「しまった……裏をかかれちまったか……」

アガレス提督
「な、なあ……正直に話したのだからワシのことは見逃してくれ！　金ならいくらでも出すぞ！」

ガッシュ
「安心しろ。てめえにもう用はねえ」
ガッシュはアガレスにみね打ちをする。

アガレス提督
「う、う～ん……」

ガッシュ
「そのまま仲良く眠っとけ」
去ろうとするガッシュをテラが呼び止める。

テラ
「ちょ、ちょっと待ちなよ！　いきなり出てきてあんた、一体何者なのさ!?」

オルハ
「イーシャは、あの子は……どこに連れていかれたんですか？」

ガッシュ
「悠長に説明してるヒマはねえ。すでにこの軍艦はロムン兵で一杯になっている。アドル＝クリスティン。女たちを連れて早く脱出しな」

テラ
「な、なんだよあいつ……」

オルハ
「……時間がありません。アドルさん、テラさん。早くここから脱出しましょう」

テラ
「で、でもあんたの妹は……！」

オルハ
「ありがとう……ですが、ここで悩んでも仕方ありません。まずは、目の前にある危機を回避することの方が先決だと思います」

テラ
「そ、そうだね……
アドル、さっさと脱出しよう！」
気絶したアガレスを調べるとロムンの鍵が見つかった。これで一般艦の宝箱を開けると、帝国星光勲章などが見つかった。

港町リモージュ

ロムン艦から脱出したアドルたち。

テラ
「やった！　なんとか脱出できたね！　早く親父たちと合流しよう！」

オルハ
「……はい……」

テラ
「そ、そんなシケた顔しないでよ。あんたの妹は、ロムン軍の副長がどこかに連れていったんだよね？　だったら親父たちがなにか掴んでいるかもしれない」

ゼメスの聖地

場面は、ゼメスの聖地へ。イーシャを連れたエルンストがアルマ像に語りかけている。

エルンスト
「アルマよ……久しぶりの邂逅と言うべきか。叶うならば、生きている貴女にお目にかかりたかったものだが……」

イーシャ
「……ン……ねぇさま……」

エルンスト
「フフ、翼を継ぐ者よ。今はただ安らかに眠るがいい」
と、３妖精の声が聞こえてくる

声
「エルンスト様……お待ちしておりましたわ」

エルンスト
「おお、お前たちか」

ユエ
「エルンストさま！　久しぶりだね～っ！　ユエ、寂しかったんだから～！」

セラ
「お招きするのが遅れてしまい、まことに申しわけありませんでした。面目次第もありません」

エルンスト
「よい、お前たちは充分すぎるほどよくやってくれた。造った甲斐があったというものだ」

キサ
「ああ、エルンスト様！　なんてもったいないお言葉！」

エルンスト
「フフ……ところで、アレはどうした？
お前たちの邪魔をして手を焼かせたのではないか？」

セラ
「ガッシュ様はもちろんですが……その他にも、予想外の者が我らの前に立ちふさがりまして……」

ユエ
「アドルとかいう真っ赤な髪をした剣士だよっ！　ユエがせっかく目覚めさせた魔物を倒してくれちゃってさあ！」

キサ
「わたくしの下僕もですわ！　しかもその者……三本の鍵を手に入れてしまいました」

エルンスト
「アドル……《赤毛のアドル》か！　なるほどな。お前たちがてこずるのも無理はない」

ユエ
「エルンストさま、知ってるの？」

エルンスト
「噂くらいだがな。しかしそうか……この地に流れ着いていたとは……なかなか面白い余興になりそうだ」
と、男たちの声が聞こえてくる。

男の声
「……アドルの前に俺たちの相手もしてくれねえか？」
それは、ドギとラドックだった。

エルンスト
「お前たちは……」

ドギ
「ガッハッハッ！　元盗賊にして風来坊、壁砕きのドギとは俺様のことよ！」

ラドック船長
「はは、今は海賊の一味だがな」

ドギ
「あのなぁ、俺はあんたらの仲間になった覚えはないぜ。なりゆきで一緒にいるだけでぇ」

エルンスト
「あなたが、かの有名な《隻眼のラドック》か……まさか《大渦》に呑み込まれて船ごと無事だとは思わなかったよ」

ラドック船長
「お前さんこそ大したものだ。俺の船を包囲した手並み、見事としか言いようがなかった」

エルンスト
「お誉めにあずかり恐悦至極……
ところで、表にいた兵士たちは？」

ドギ
「へへ、今ごろ仲良くおねんねしてるぜ。残る

はお前さんだけってわけだ」

エルンスト

「……しょせんは数を頼みの犬どもか。まあいい、無能の提督も含めて彼らの役目はすでに終わっている。かえって手間が省けたと言うものだ」

ラドック船長

「興味深いことを言うじゃないか。だが、何を企んでいるにしても子供を巻き込むのは感心しないな」

ドギ

「おおよ！　その嬢ちゃんは渡してもらうぜ！」

ユエ

「なにコイツら、ナマイキー！」

キサ

「むさくるしい顔のくせにエルンスト様に盾突くなんて！」

セラ

「エルンスト様……ここは我らにおまかせください」

エルンスト

「よい。敬意を払うに値する男たちだ。だが、《鍵》の継承者ならともかく……あなたたちと遊んでいるヒマはないのだよ」

エルンストの右手が淡く輝き、漆黒の大剣が出現する。

ドギ

「な、なんだそりゃあ!?」

ラドック船長

「ずいぶん物騒な大道芸だな……」

エルンスト

「フフ、そう構える必要はない。この剣は、こちらの方に使うのだから」

エルンストは2人に背を向け、アルマ像に向き合う。

ドギ

「お、おいおい、何のつもりだ？　いくら石像だろうが女を傷付けるのは感心しねえぞ」

エルンスト

「クク、これは石像などではない。《神》が昇華した後に遺された白エメラスでできた抜け殻……そして《匣》の蓋を封じる最後にして最大の要石……

――その役割も今日で終わりだ！」

エルンストが像を砕くと同時に、大きな地響きが起こる。

ドギ

「な、なんだぁ!?」

ラドック船長

「こいつはマズイな……」

エルンスト

「ははははは！　見るがいい、海賊ども！

《有翼人》が残した古代の叡智……大洋の気象を制御する《ナピシュテムの匣》の復活を！」

海中からナピシュテムの匣が浮上し、同時に海中から巨大な竜が出現。津波と竜がロムン艦隊を襲い、壊滅させてしまう。

港町リモージュ・バスラム商会

ラドック、バスラム、ドギ、テラ、アドルが集まって話をしている。

ラドック船長

「――思った以上に状況は深刻だ。あの《匣》が現れてから再び大渦が出現してしまった。しかもロムン艦隊を壊滅させた化物が《匣》の周りを泳いでいるようだ。近づいたら連中の二の舞になるだろう」

バスラム

「むむむ……八方塞がりというわけか……ええい、どうすればいいんじゃあ！」

テラ

「だ～から、こうやって集まって対策を練っているんじゃないか。ま、レダ族の連中が帰っちゃったのは残念だけどね」

ドギ

「アドル、すまねえな……あの嬢ちゃんを取り戻せなくてよ。まったく……大の男が情けないったらないぜ」

ラドック船長

「ああ……だが、あの時は仕方あるまい。ゼメス島の崩壊からボートで脱出できただけでも奇跡に近い。

しかし、あのエルンストという男……思った以上にやっかいな相手のようだ。黒い大剣と、破壊された像……巨大生物と、《ナピシュテムの匣》……

全ての謎を知った上で事態を動かしているような気がする」

テラ

「少なくともただの軍人じゃあないよね。うーん、いったい何者なんだろ？」

入口から老人の声が聞こえてくる。

老人の声

「……ここにいたか」

ドギ

「おお、ラーバ爺さん。怪我人の手当て、ご苦労さん」

バスラム

「ラーバ先生……あの頑固者の容体はどうじゃ？」

ラーバ

「うむ、なんとか傷は塞がった。オルハ殿が帰ってきたから彼女に任せて戻ることにしたのだ。しかし、こちらの方では驚くべきことが起こったみたいだな。詳しい話を聞かせてもらえるかね？」

ラドック船長

「わかった。こちらも知恵を貸してもらいたい」

バスラム

「聞いてはおったがアガレス提督は見事に性根の腐ったロムン貴族じゃったな。まあ、艦隊があの様子じゃ、まず助かってはおらんだろうな。

それにしても、この状況を何とか打開できないものか……打つ手なしとは気にくわん展開じゃのう」

ドギ

「ゼメスには、ロムン軍の裏をかいて海賊船のボートで上陸したんだ。何とか嬢ちゃんを助けようとしたが遺跡の崩壊に邪魔されちまってな……クソッ……あと一歩のところだったんだが……

それにしてもあのエルンストとかいうヤツ……何のために嬢ちゃんを連れていったんだろうな」

テラ

「親父のいうロムンの副官……確かにヤバい感じがするよ。この島に来たばかりなのに色々なことを知ってるみたいだし。いったい何を企んでるんだろうね」

ラドック船長

「あのロムンの副官が持っていた漆黒の巨大な剣……凄まじい力を秘めた代物に間違いなさそうだ。

あれに対抗できるとしたらお前さんの持っている三本のエメラス剣だけかもしれん」

ラーバ

「見事、捕まったレダの者たちをロムン艦から助け出してくれたな。オード族長が、お前さんにずいぶんと感謝しておったぞ。もちろん、わしにとってもウルは大切な弟子だ。あらためて礼を言わせてくれ。

ウルはオード族長を看病するためクアテラの集落に残っておるよ。イーシャ嬢ちゃんがいない今、オルハ殿の支えになるといいのだが……」

アドルはナピシュテムの匣が復活したことによる人々の反応を見るため、町を散策する。

港町リモージュ

メイプル

「はぁ～っ急にたくさんの料理を作ることになって大変でしたぁ。ところでお客様が帰った後に旦那様、スゴク荒れていたみたいです。よっぽど相手の方がお気に召さなかったんでしょうか？」

ロイド

「ゼメスに大渦を発生させる何かがあることは推測していたのですが……あの巨大な建造物がそうなんでしょうか……」

ザクソン

「何だぁ？　あの高い塔みたいなのは……あれが海賊どもの言ってた《匣》とやらか？」

クロア

「海上におかしな建物が現れたんですよ。随分と高い建物みたいで町からでも山越しに見えるんです。みんなも気になるみたいでひっきりなしに外へ見物に来てますよ」

ロゼ

「ちょっとちょっと、艦隊が全滅って一体どーいうこと!?　せっかくヤツらに取り入って島を出ようと思ったのに……あーあ、島を脱出できる千載一隅のチャンスが……ガクッ。

でも、まだまだよ……こんなことで諦めるものですか」

ソフィア

「あの兵士たちはアガレス提督の部下だったんですね。提督のことは昔、お父様から聞いたことがありますわ。貴族出身の軍人で何でも妙な趣味をお持ちとか……ロムンの国内でもとかく良くない風評の持ち主でしたわ」

ティセ

「捕まったレダの人たちが無事でよかった……アドルさんがウルたちを助けてくれたんでしょ？　本当にありがとう……。

ウルはお父さんのお見舞いのためクアテラへ帰ったの。きっとお父さんには一番の薬ね」

アグ

「ふーぅ、兵士どもに追われてさんざんな目にあっちゃったぜ。そうこうしている間に、以前酒場に来たラドックってオッサンに出会ってな。クヴァルたちと兵士を陽動する作戦に協力することになったのよ。クアテラの事情を聞かされて、さすがに放ってはおけねーよなぁ。

ロムンっていやぁ、ガゼルのおっさんがいたエレシア人のデカイ集落じゃないの？　……後でおっさんの様子も見に行ってみるか」

ロムン兵

「ああ、サボってたから助かったんだけど……フクザツな気分だなぁ」

アニス

「ロムンの船、みんな沈んじゃったんだってね。ひどい人もいたけどみんなが悪い人じゃなかったし……何だか複雑だね……」

カルマン

「艦隊が壊滅して、この島から脱出する希望は絶たれてしまった……それでも家族を思って生き続けようじゃないか」

オーガスト
「アドルさん、どうやら何かが始まったようですね……聞こえてきますよ、大渦の奏でる狂想曲が……」

港町リモージュ・船着場のトレス＝マリス号

船着場に停泊している船にも顔を出す。
カマラ
「カカカッ、してやったりだぜ。俺たちラドック一家にとっちゃロムン軍なんぞ取るに足りないね。海の上でも陸の上でも一緒さ！」
ジェド
「レダ族とやらはなかなか道理と慈しみを知る者たちだな。俺は好感が持てたぞ」
ミハイル
「ラドック船長の考えた陽動作戦は完璧だったぜ。あの人は海だけじゃなくて、陸の上でも立派にやっていけるよ。さすがだな……」
グエン
「全くラドックのヤツ、陽動作戦だか何だかしらんが年寄りをコキ使いやがって……だいたい、俺は航海士なんだぜ」
グエン
「レダの連中なら全員クアテラへ帰したぞ。若いヤツらの見本にしたいくらい礼儀正しい連中だったぜ……」
ニース
「おびきだしたロムン兵たちははっきり言って烏合の衆だったわ。レダの人たちのほうがよっぽどか統制が取れていたわね」

港町リモージュ

エメラス工房でリーヴにも話を聞く。
リーヴ
「そう言えば、母さんの荷物からエメラスに関する古い書物が出てきたの。そこには、まだ私の知らない失われた技術について書かれていたわ。
エメラスの防具の作り方も書かれていたけどかなりの量のエメルが必要みたいね。ざっと見積もって10万ほどは必要になるかしら……残念だけど、とてもこのあたりで拾い集めることができる量じゃないわ。
ゼメス島に現れた黒い遺跡を見たんだけど……あれの表面はおそらくエメラスね。今はもう失われた技術によって作られたものには間違いないわ。伝承に詳しいオード族長なら何か分かるかもしれないわね……」
残念ながら手持ちのエメルは10万もなかった。アドルは、オードに会うためクアテラ島に戻る。

レダの集落

捕らえられた人々を助けてくれたアドルに、みなが感謝の言葉をくれた。
ラーゴ
「鋼で身を固めたエレシア人たちが現れた時は驚いたよ。みんなを逃がすために頑張ったけど守りきれなかった……アドル、僕からも礼を言わせてくれ。みんなを助けてくれてありがとう」
クヴァル
「襲撃された時は族長の命令でみんなを連れて海岸まで逃げたんだ。浜辺で追いつめられてしまったが、ラドックという御仁に助けられてね。みんなを船に乗せてもらって、難を逃れることができたんだ。
ラドック殿が助けてくれなければ全員、捕まっていたかもしれないな」
ケビン
「いやいや、驚いたよ。ここへ攻め込んで来たのはロムン帝国の兵士たちだそうだね。しかも大渦を止めてやってきたというじゃないか。
何にしろレダの人たちを奴隷にしようなんて浅ましい考えだよ、全く」
トクサ
「俺が漁に出ている間に村が襲撃を受けたらしいな……息子がさらわれたと聞いて酔いからさめちまったぜ。
さすがに今すぐ呑みなおす気にはなれねぇな。ま、とにかく息子を助けてくれて、ありがとうよ。礼代わりに今度一杯やろうぜ。
リューグをさらっても役に立たねぇと思うけどな。俺にとっちゃ一応大事な息子だよ」
マーヴ
「お兄ちゃん、リューグを助けてくれて、ありがとう。リューグったら、歌の練習をさぼって隠れていたら逃げ遅れたんだって。もう本当に本当に心配したわ……
今度、隠れたりしたら耳をぎゅーっとつねってやるんだから！」
ラクシェ
「いやー、参ったわ。ちょっと足りない材料を採りに出かけたんだけど……吊り橋の向こうから大勢のエレシア人が渡ってきたと思ったらいきなり捕まっちゃって。助けてくれてありがとう。本当に感謝してるわ。
オルハ姉さんは別の部屋に連れて行かれたみたいだけど無事でよかったわ。でも、イーシャが見あたらないんだけど……」
ミルカ
「アドルさん、ラクシェや村のみんなを助けてくれてありがとうございます。私たち、オード族長が時間を稼いでいる間、クヴァル兄さまに連れられて村を脱出したんです。一行の中にラクシェがいなかったから心配で心配で……。
ラクシェが無事に戻ってきたのもアドルさんのおかげです。本当にありがとうございました」
アトリ
「戦装束をまとった大勢のエレシア人がいきなり村を襲ったんだよ……最初は何が起こったのかさっぱり分からなかったね。クヴァルに連れられて何とか逃げ出したところを片目のエレシア人に助けられたのさ。
お前さんや片目の男は違うが、エレシア人にはやはり残忍でむごいことをする連中が多いよ」
シルバ
「よう……その……何だ……
俺はともかく、オルハやみんなを助けてくれて礼を言うぜ。
アガレスとかいうエレシア人の族長はバスラム以上に下品な男だったな。思い出すだけで、反吐が出そうだぜ」

レダの集落・族長の家

オルハとウルがオードの看病をしている。
オード族長
「おお、来てくれたか……」
オルハ
「……アドルさん」
ウル
「兄ちゃん、来てくれたんだ！」
オード族長
「本当にいいところに来てくれた。実は、おぬしに話しておかなくてはならぬ事があってな……お前たち、少々席を外してくれ」
ウル
「えーっ!?　なんでだよ、父ちゃん！」
オード族長
「皆を助けたことについて改めて礼を言いたいだけだ」
オルハ
「……わかりました、伯父様。さ、ウル、行きましょう」
ウル
「うー……オルハ姉がそう言うなら……」
ウルとオルハは部屋から出て行く。
オード族長
「アドルよ……おぬしには本当に感謝している。あの悪鬼のような兵士からよくぞウルたちを救ってくれた。そんなおぬしに、更なる重荷を背負わせるのは忍びないが……どうか聞いて欲しい。アルマと、匣と、鍵の話を……。
遠い昔……そう、気が遠くなるほどの昔の事だ。この海の、さらに西の果てには翼ある神々の国が存在していたという。
我らが崇めるアルマはそこから、このカナンの地へと降臨した。天と海を御し、世界を安らかに保つ《ナピシュテムの匣》を護るために……。
そして、我らレダの祖先もまたアルマの忠実なる民として《匣》の守護に携わっていた……しかしある時、その災いは起こった。
我らと同じくアルマの民であった尾のない者たちの一派が彼女から大切なものを盗んだのだ。《匣》を御するのに使われる剣を形どった漆黒の《鍵》を……。
そして、彼らは《匣》の力を使い偉大なる神々に取って代わろうとした。だが、いくら鍵があったところで神ならぬ身に同じ事が出来るはずもない。
いつしか《匣》の働きは狂い天と海は荒れ、世界に危機が訪れた。民に裏切られたアルマは嘆きながら《黒の鍵》に代わる三本の鍵を造り……人に造られし魔物どもを倒してついに《匣》を封印することに成功した。
そして……力を使い果たしたアルマは昇華し、その亡骸は封印のための要石となった。
……これが代々の族長に受け継がれてきた伝承だ。おそらく、あの長髪の男こそ《黒の鍵》を奪った人間どもの末裔。やつは、アルマから力を授かった巫女の血筋――すなわちイーシャを使って《匣》を完全に我が物にするつもりだ。
アドルよ、これを受け取ってくれ」
オードは龍のメダイユを差し出す。
オード族長
「それは、クアテラの北西にある風見の丘の遺跡に入るための品。遺跡の地下には我らの祖先が暮らしていた都が今も変わらぬ姿のまま残されている。そして、都の最下層にはアルマが《匣》を封じる時に通った暗黒の回廊が広がっているという。
アドルよ……三本の《鍵》を手にする若者よ。おぬしが《鍵》を手に入れたのは決してただの偶然ではないはずだ。俺が渡した事も含めて……アルマの導きがあったに違いない。だから……もはや願いの言葉は口にすまい。イーシャのことを含めて全てをおぬしに委ねようと思う。
《都》への入口は北西の風見の丘にある。石碑のくぼみに円盤をはめれば開くはずだ」
部屋を出ると、オルハたちが話しかけてくる。

ウル
「あ、兄ちゃん！　ずいぶん話が長かったね！　父ちゃんと何を話してたのさ？　やっぱり……イーシャのこと？」
オルハ
「だめよ、ウル。アドルさんが困っているわ。それよりも……伯父様の包帯を代えるからあなたも一緒に手伝って」
ウル
「ちぇっ……仕方ないなあ。アドル兄ちゃん。後でちゃんと教えてくれよな！」
オルハ
「……アドルさん……いえ、何でもありません。
　私……伯父様の手当てをしてきますね」
オルハたちはオードの部屋へ戻っていく。
オルハ
「アドルさんとラーバ先生のおかげで伯父様も一命を取り留めました。本当に……ありがとうございます。
　アドルさん……あまり……無茶はしないでくださいね」
ウル
「ホント、ひどい傷だな……無敵の父ちゃんがここまでやられるなんて……」

レダの集落

クヴァル
「族長が動けない今、自分が何とかしなければ……オルハも何かと辛いだろうが、頑張ってほしいところだな。今はみんなを勇気づけるには巫女である彼女が必要だ……
　さて、気を取り直して荒らされた村を片づけなければな。皆の不安も大きい……念のためにも警戒を厳重に行ったほうがよさそうだな」
シルバ
「そう言えば、イーシャの姿が見えないようだが……またエレシア人の集落にでも出かけてるのか？」
マーヴ
「あの時、怖い人たちがいっぱい村に入って来て、私を捕まえようとしたの……でも、シルバさんが私を逃がそうと戦ってくれて……
　こ、怖い人だけど、お礼を言わなきゃ」
アトリ
「あの黒髪の男……オードにあんな深手を負わせるとは、化け物みたいなエレシア人だよ。ただ、心が伴わない力はいつか自らの身を滅ぼすもんさ」
リューグ
「僕も食べてばかりいないで戦士を目指してみようかなぁ……今度、クヴァルさんに相談してみるよ」
ミルカ
「アルマの祝祭はどうなってしまうんでしょうか……せっかく、みんなで盛り上がっていたのに……」
ソラ
「お祭りの準備は一時中断って噂よ。レダ族伝統の行事だけど、こうも色々なことが矢継ぎ早に起きると仕方ないわね……
　お祭りが中止となると、きっと子供たちが残念がるわね……」
ロロ
「イーシャお姉ちゃん、早く歌の続きを教えてくれないかなぁ。僕、歌うのスゴク楽しみなんだ」

港町リモージュ

龍のメダイユをもらった後、1度リモージュに戻ったアドルは、気力を持ち直した住民たちの姿を目にした。
カルマン
「例え、これから何が起ころうとも出来るだけのことをしよう。自分のためにも、帝国に残してきた家族のためにもね」
ティセ
「今、町のみんなは色々と不安がっているみたい。でも、アドルさんや海賊さん、レダの人たちやバスラムさん……みんなが頑張って、力を合わせているでしょ？
　私はとても心強いわ。何があっても、きっと大丈夫！」
オーガスト
「荒れ狂う大渦、艦隊を沈めた巨大な怪物、海上に現れた漆黒の匣……そして、黒き剣を持つロムンの男……後は彼に立ち向かう勇者がいれば、役者が揃いますよ、アドル君」
ロムン兵
「ううん、艦隊がなくなっちゃうとここにも居づらいなぁ……」
ロムン兵
「この島のヤツらには迷惑ばかりかけたし……生き残っても、すごく肩身が狭いよなぁ……」
サウド
「それにしても何とも変わった形をした遺跡じゃのう……あれが現れてから一度は静まった渦が以前より激しさを増して甦ったんじゃ。災いの予兆でなければよいが……
　ロムンの連中が関わってくると、どうも不吉の兆しだと考えてしまうのう」
クロア
「うーん、色々なことが起きすぎて混乱しちゃいますね。僕たち、ここでこれまで通りに生活していけるのでしょうか？」
ロゼ
「ゼメス島があった場所にひょろ長い遺跡が現れたんですって。ひょっとして伝説のように、大昔の宝でも眠っているのかしら」
リーヴ
「この状況下では、出来ることをやるしかないわね。ただ、静かな結末を待つってのも悪くはないんだけど……
　あなたの子供みたいにひたむきな目を見ていると、自分が性悪な大人に思えてしまうわ。さて……さしずめ私に出来るのはあなたの剣を鍛えてあげることかしら」

ユニークメッセージ❶ from『Ⅵ』

レダの集落

木彫りの腕輪を装備して話しかけると……。
イーシャ
「よかった……ちょうどいい大きさだったみたい。ふふ、とってもよく似合ってるよ……」
オルハ
「その腕輪は……
　イーシャから貰ったんですね？　よかった。やっと打ち解けられたみたいですね。
　私たちレダ族には、親愛の証に贈り物をする習慣があるんです。どうか、大事にしてあげてください」

ミトス参道

ガッシュとの戦いに負けると。
ガッシュ
「ハッ、ざまあねえぜ。どうやら噂ほど、大した腕じゃなさそうだな」
ただし、ゲームオーバーにはならない。

港町リモージュ・バスラム商会

バスラムの手紙を渡すのが遅いと……。
バスラム
「何じゃ、何かと思えばクアテラからの手紙か。レダの連中とはすでに連絡が取れて橋の修理を進めることになっとるわい。今ごろ届けおって……まあ、一応預かっておくとするか」
橋が修復されてから渡すと……。
バスラム
「何じゃ、何かと思えばクアテラからの手紙か。まったく今ごろ届けおって……時は金なりという名言を知らんのか。
　橋はとっくに直って先ほどレダ族の使いが訪ねてきたところじゃ」

港町リモージュ

イーシャの質問に、リモージュの町の方がいいと答えると……。
イーシャ
「やっぱり……そうだよね……だったらわたしも……わたしも……好きになれるようになりたいな……」

港町リモージュ

海賊の火酒を持って話しかけると……。
カルマン
「ああ、もう嫌だ……でも死ぬのは怖いし、もっと嫌だ……ヒック……うい……私はどうしたらいいんだ？
　火を吹くくらい強い酒でも飲まないとこのウサは晴らせそうにないよ。
　……ん、君の持っているその酒、いかにも効きそうだね。こうなったら金に糸目はつけんよ。どうか私に売ってくれないかね？」
ここで「はい」と答えて火酒を渡すと。
カルマン
「おお、本当かね!?　これでパァーッとやって気を晴らすことにするよ……グスン」
と、2500Goldをもらえる。

港町リモージュ

金のロケットを譲ってほしいというカルマンの頼みを断ると……。
カルマン
「そんな、ひどいよ……私のものなのに……。
　ああ、私はここでこうやって朽ち果てていくんだろうか。もう、涙も鼻水も出ないよ……ヒック……
　せめて母国ロムンに栄光あれ……」
と、改心せずにひねくれたままに……。

ザクソン
「アドルか……なぁ、この先どうなっちまうんだ？　どう見てもヤバい雰囲気だぜ……逃げ出したい気分だが、この島じゃ逃げ出す場所もないな」
ロイド
「いけませんね……町の人たちの間にも徐々に不安が広がりつつあります。パニックになる前に対策を考えねば……こんな状況でもきっと出来ることがあるはずです」
メイプル
「旦那様たち、もう随分長い間話合っているんですよぉ。何人かの方は先ほど外へ出て行かれたみたいですけど」
バスラム
「むむむ、せめてあの化け物を何とかできれば海賊船で匣に近づけるんじゃが。軍艦がせめて一隻でも残っておれば利用できたものの……ロムンのヤツらは一体何しに出てきたんじゃろうな」

港町リモージュ・船着場のトレス＝マリス号

ニース
「留守をしている間にキール、フレーム、外板に出来るかぎりの補強を施したわ。設備さえあれば、もうちょっとまともな強化が出来るんだけどね」
カマラ
「魔物め、いつでもかかってこいってんだ。俺様の華麗な砲撃で海の底に沈めてやるよ。
　ドッカーンってな」
ミハイル
「今は待つしかねぇ……こういう時もあるさ。
……カマラは図体はでかいが、いつまで経ってもガキなんだ」
テラ
「アドル、戻ったんだね。レダの連中はどうだった？　あいつら、すっごく仲間思いでさ。結構気持ちのいい連中だよね。
　どうしたんだい？　何だか様子がヘンだね……ねぇ、アドル……また一人で姿を消したりしないよね？」
グエン
「何だかよく分からねぇが海がすごいことになってるな……いくら俺たちでもこれじゃ船はだせねぇ」
ジェド
「今、これまで以上に潮流が複雑で激しくなっている……あの黒い匣とやらのせいか……」
ラドック船長
「ほう、何やら決意を秘めた目をしているな……あの匣に潜り込む算段でもついたか？　俺たちに出来ることがあれば協力しようじゃないか」
　アドルは最終決戦に備え、やり残した事がないか、各地をもう１度見て回ることにした。

忘却の遺跡

　以前は倒せなかった、強い敵がいる小部屋へ行ってみる。ここにいるボスよりも強い敵マジュヌーンのスキを突いて宝箱を開けると、エルダーオーブが見つかった。

カナン平原

　巨大蜂の巣を再び訪れると、復活してパワーアップした巨大蜂が襲ってくる。これを倒すと、エメラスグローブを手に入れることができた。

緑水洞

　奥地で、以前より強くなった巨大なクラゲの形をしたスライムを発見。これを倒すと、エメラスガードが見つかった。

クアテラの樹海

　北西部にいる巨大な植物を倒すと、エメラスクラウンが見つかった。

港町リモージュ

　陽の入江、風見の丘、忘却の遺跡、グラナヴァリス山頂などでは、逃げたピッカードを見つけることができた。これらをエミリオに返してあげることに。
エミリオ
「ああっ！　お前、どこに行ってたんだ。全く心配かけやがって……」
　エミリオはピッカードを受け取った。
エミリオ
「寂しかっただろう、ハラが減っただろう？　よしよし、今、エサの準備をしてやるからなー。
　まだ行方不明のやつがいるんだ。ううん、ちゃんと生きてるだろうなぁ……お願いだよ、残りのピッカードも見かけたらここへ連れてきてくれ！」
　こうして、４匹すべてを探してあげた。
エミリオ
「おおお……おかえり、待っていたよ。君が最後の一匹だ……
　ううん、ありがとう……こいつらを帰してくれて。これはママから貰った大切なお守りだけど……お礼に受け取ってくれ！」
　エミリオは曙光の守護石を差し出した。
エミリオ
「こいつらは俺にとってかけがえのない存在だったんだなぁ。
　ほーら、エサだぞー！　ああ、こいつらの世話にこれほどの充実感を覚えたことがかつてあっただろうか……」
　こうして、万全の体制を整えたアドルは、風見の丘へと向かった。

風見の丘

　石碑のくぼみに龍のメダイユをはめると、石で出来た円形の地面が開く。その地下階段は、レダ族の祖先が住んでいたという廃都キシュガルへつながっていた。

廃都キシュガル

　階段を降り、奥へ進むと、床のいたるところが朽ちた部屋を発見。そこでは白いタブラスが見つかった。
　さらに下へと進むと、紫色の結晶が置かれた部屋へと出る。結晶に触れると、床が光り、昇降装置となる。こうして、さらに下の階へ。
　途中の小部屋には宝箱が３つ置かれており、中には、エメラスシールドや、大量のエメルが入っていた。
　10万を越えるエメルを手に入れたアドルは、リーヴの言っていたエメラスの鎧を作ってもらうため、リモージュへと戻ることにした。

港町リモージュ

リーヴ
「……クアテラのみんなはどうだった？　私は村を出たけど、やっぱりみんなのことは心配みたいね……あなたたちに助けられたって聞いて安心したわ。
　ところで、随分とエメルを貯め込んでいるようだけど……そのエメル、私に預けてみない？　それだけあれば、エメラスの鎧を作ることができると思うの」
　アドルは「はい」と答える。
リーヴ
「確かに預かったわ。きっと役に立つものに仕上げてみせるから少し待っててもらえるかしら」
　エメルを鍛える金属音が聞こえてくる。
リーヴ
「待たせたわね……完成よ」
　リーヴはエメラスアーマーを差し出す。
リーヴ
「ここまで本格的なものを最初から作ったのは私も初めてよ。ま、良かったら使ってちょうだい」
　酒場では、オーガストに白のタブラスを読んでもらうことに。
『白のタブラス』
「すべてが失われた後も、私にはまだ書き記すべきことがある。
　災いにより引き起こされた高潮は、遠く神々の地まで及んだ。多くの神々はその地で天へ還ることを望んだが、レダや尾を持たぬ者らを率い、新たな大地へと旅立った神々もいたという。
　そして我らカナンのレダは、亡きアルマの魂を守るべく、島となったこの地の上で生きていくことを選んだ。
　まもなく私も、あの白き翼に抱かれ聖なる地へと向かうのだろう。
　過去の記憶は遠く、今は黄昏の気配だけが間近にある。
　だが恐れはない。闇を過ぎずして、朝は訪れぬのだから。
　カナンの海に再び静寂の戻るその日まで、読む者よ、優しきアルマの祝福が汝の上にあらんことを」
　こうして５つのタブラスを読み終えたオーガストは、そのまま言葉を続ける。
オーガスト
「……これで全ての石板がそろったようですね。
……どうやら我が身を戒める贖罪の鎖にも亀裂が生じていたらしい……アドル君……もし、よろしければこの石板をゆずってもらえませんか？」
　アドルは「はい」と答える。
オーガスト
「ありがとう、アドル君……そうです、せめてものお礼をさせて頂きましょう。この石板とはとても釣り合わないかもしれませんがきっと役に立つと思います……」
　と、オーガストは翼神の紋章を差し出した。

廃都キシュガル

　再び廃都を訪れたアドルは、最深部を目指す。計３つの紫色の結晶を使って仕掛けを作動させると、龍の回廊へとつながる通路ができた。

廃都キシュガル・龍の回廊

　回廊を進んでいくと、途中で道が切れている。眼前には巨大な空間が広がっており、はるか遠くに漆黒の建造物が見える。しかし、とても歩

いて渡れそうにもない。
アドルが立ち往生していると、背後から娘の声が聞こえてくる。
娘の声
「……ここは《龍の回廊》といいます。かつてアルマは《匣》を封じるためこの回廊を通り抜けたそうです」
アドルが振り向くと、オルハがいる。
オルハ
「ごめんなさい。こっそり付いてきてしまって……ですが、この先に行くためには巫女の助けが必要となります。
その事は、族長にも知らされず巫女の口伝として伝わっていました。アドルさん……本当に……行ってしまうのですね。
……ありがとう。イーシャをよろしくお願いします。私も、私が出来るやり方であなたの進む道を照らします」
オルハは、アドルの前に立つ。
オルハ
「一度、《匣》に渡ってしまえば簡単に戻ってくることは出来ません。剣を鍛えることも不可能でしょう。アドルさん……準備はよろしいですか？」
アドルは「はい」と答える。
オルハ
「わかりました。……それでは……」
オルハが笛を吹くと、龍が舞い降りてくる。
オルハ
「これが《導きの龍》……悪しき人たちに造られながらもアルマが調伏したしもべ……アドルさん、これを……」
オルハはゼーメの神鏡を差し出した。
オルハ
「その鏡には、アルマの魂が宿っていると言われています。アドルさんだったら母や、代々の巫女たちも認めてくれると思うんです。どうか、お守りに持っていってください。
さあ、アドルさん。彼の背中に乗ってください。アドルさんのことを《匣》まで運んでくれるはずです」
アドルが龍に乗ろうとすると、背後から青年の声が聞こえてくる。
青年の声
「……間に合ったか！」
オルハ
「あなたは……」
ガッシュ
「悪いが、俺も便乗させてもらうぜ。どうやら他に《匣》に行く方法はなさそうだからな」
オルハ
「……たしかに、あなたもその資格がおありのようですね。くれぐれも、お気を付けて」
ガッシュ
「……恩に着る！」
アドルとガッシュは、龍に乗る。そして、オルハの笛の音とともに、龍が飛び立つ。

導きの龍の上

ガッシュ
「……もう気づいているかもしれんが……俺は、アルマから《黒の鍵》を奪った人間どもの末裔にあたる。《匣》を復活させた野郎――エルンスト副長は、俺の兄貴さ。《黒の鍵》を継いだ兄貴は祖先が果たせなかった野望を実現するべく今回の計画を立てた。
《鍵》に対応する妖精を送り込んで《大渦》の封印を解除させること……アガレスをそそのかして兵士を動かし《巫女》の血筋を見つけ出したこと……
全ては、兄貴の計画通りだった。おれは、その計画を邪魔するために一足先に《大渦》に乗り込んだんだが……結果はご覧の通り、大失敗さ。
だがな、ここで諦めるつもりはねぇ。まだ何か……何かできるはずなんだ。
くっ、さすがにキツいな……だが……どうやら終点みたいだぜ」
龍の回廊ではオルハが笛を吹き続けている。
オルハ
「……っ……こんなにも……龍を御するのが大変なんて……まだまだ修行不足ね……でもやっと……巫女としての使命を果たせた……アルマ……それに母さま……あの子とアドルさんを守って……」
アドルとガッシュはナピシュテムの匣の入口に到着し、龍から飛び降りる。
ガッシュ
「どうやらあれが入口みたいだな。
鬼が出るか、蛇が出るか……フン、どのみちもう後戻りはできねえんだ。肚をくくって行くとしようぜ！」

ユニークメッセージ❷ from『Ⅵ』

ウェヌカの失敗集

夫のセブロの手伝いをすると……。
ウェヌカ
「ああ、主人の仕事を手伝おうと思ったんだけど、私ったら失敗ばかり……
昨日は主人が作った陶器を机ごとひっくり返してしまったの」
ソラの家での手伝いは……。
ウェヌカ
「私が家の手伝いをするとドジばかりだから……お義父様にしばらくソラさんのところで修行してこいって言われたの」
せめて、ソラさんにはご迷惑をおかけしないように頑張らなきゃ……」
ソラ
「もうすぐ食事の時間なのよ。お腹空いたみんなを待たせるわけにもいかないし……急がなくちゃね。
ウェヌカさんも頑張ってくれてるんだけど……何て言うか……ちょっと目が離せないのよね」
ウェヌカ
「こっちが塩かしら……それともこっちかしら……」
その後の後日談。
ノイ
「ウェヌカさん、まちがってお塩を入れすぎちゃったの。族長サマもむせてたの」
ナーリャの手伝いをすると……。
ウェヌカ
「私、ここでも失敗ばかりなんです……何をやってもみんなに迷惑をかけてばかり……今度失敗したら、どうしたらいいの？」
ナーリャ
「う～ん、ウェヌカは失敗した時のことを考えすぎだね。悪い方向に考えてばかりじゃ、よけいに失敗が増えちまうよ。
何か自信が持てるきっかけがあればいいんだけどね」
機織りの家で働くことになるが……。
ウェヌカ
「今度はここでお手伝いすることにしたの。今度こそ……今度こそ頑張らないと……」
ウェヌカ
「はぁ……私って本当に何をやってもダメね」
ロムン兵からレダ族を救出後。
ウェヌカ
「あなたは……主人を救ってくれてありがとうございます。あの人、私や子供を逃がすために自分は村に踏みとどまったんです。そのせいで怪我をしてしまって……今は私が代わりに頑張らなきゃ」
セブロ
「やあ、アドル。助けてくれてありがとう。あの事件で怪我をしてしまってね……少しの間、仕事は無理になってしまった。だが、今は妻が色々と頑張ってくれているんだ。
はは、これがきっかけで妻が自信を持つことができれば怪我など安いものかもしれんな」
その後日談。
セブロ
「私の怪我をきっかけにウェヌカが自分に自信を持ってくれたようだ。悪いことばかり続いているが、人生そう捨てたものでもないな。
君や妻に負けないよう私も頑張らなくてはね……」
ウェヌカ
「私、今まで何をやっても失敗ばかりでした。でも、それはドジだからじゃなくて本当に頑張っていなかったから……頑張っていない自分を失敗やドジのせいにして逃げていたのかもしれません。
本当に頑張ったなら、例え失敗しても自信をもって、胸をはっていられるはずですよね」

メイプルのユニーク発言集

メイプル
「えーと、今日のメニューは……私、旦那様にお前は料理だけが取り柄だって誉めてもらったんですよー。照れちゃいますよね、てへ★
旦那様って、ああ見えて実はセロリが苦手なんですよー。ふふ、かわいいですよね」
メイプル
「この前、旦那様の部屋を掃除していたら、変わったお守りが出てきたんです。何でも旦那様の国に伝わる神様のお守りだそうですよぉ。そのお守りがあったから大渦に落ちても助かったんだって、いばって言ってました」
メイプル
「ああ、エミリオさんがうらやましいです……だって、まるで夢のようなお仕事ですよぉ？ピッカードと一日中遊んでいればいいんですから。
うう、私もピッカードと遊びたいですぅ。一日でいいからエミリオさんと交代してもらえないでしょうか……」
メイプル
「旦那様、今日は珍しくエミリオさんも連れていったんです。フフフ……今のうちにお掃除済ませてピッカードたちと遊んじゃおうかなぁ。問題はロイドさんですねぇ……お弁当に眠り薬でも入れちゃおうかしら……」

ナピシュテムの匣

奥に進むと、行き止まりとなっている広い通路にガッシュがいる。

ガッシュ

「ふん……クソったれな伝承の通りだぜ。
　鍵なる詞（キーワード）は……《我去れど、再び楽土に還らん》」

ガッシュの眼前に、光の床が出現する。

ガッシュ

「どうやら一人乗りみたいだな……悪いが、先に行かせてもらうぜ。
　あんたのことはもう認めるが……身内の恥を他人任せにできねえんだ」

ガッシュは光の床で上へと上がっていく。アドルが後に続こうとすると、突然地響きが鳴り出す。

そして床から、極限まで戦闘能力が高まった“龍神兵究極体”ガルヴァ＝ロアが現れる。

長い尾や口から吐く炎で襲ってくるスキを突いて攻撃を続けると、その額からコアのようなものが露出する。そこを攻撃することで、なんとかガルヴァ＝ロアを倒すことができた。

アドルは光の床に乗り、上へと向かう。そこには、ガッシュが傷つき倒れている。

ガッシュ

「よお……遅かったじゃねえか……なに……モタモタしてたんだ……」

先ほどの魔物について話す。

ガッシュ

「……そいつはロムン艦隊を沈めた《龍神兵》の完全体だろう……俺たちの祖先が、有翼人の技を盗んで造った《灰エメラス》の化物……へへ……やっぱりあんた、凄かったんだな……それに引き替え……サマぁねえぜ……呆気なく、兄貴の《黒の鍵》に返り討ちにされちまった……
　たぶん今の兄貴は……かつてのアルマより強いはずだ……くれぐれも……気を付けろ……」

ガッシュは気を失ってしまう。アドルは、エルンストが待つであろう奥の間へと歩を進める。

ナピシュテムの匣・玉座の間

ユエ

「エルンスト様、いいの？　あいつにトドメを刺さなくても」

セラ

「いくら弟君とはいえ、放置しておくのは危険です」

キサ

「その通りですわ。わたくしたちにお任せくださいな」

エルンスト

「フフ、心配には及ばん。それに……新たな客人も来たようだ」

ユエ

「へ……」

そこに、アドルがやってくる。

エルンスト

「ようこそ、アドル＝クリスティン。初めましてと言うべきか。不肖の弟がずいぶん世話になったようだね。
　君の噂は色々と耳にしている。エステリア、セルセタ、フェルガナ、そしてサンドリア……それらの地で起こったことはロムンの諜報網を使って調査済みだ。まさか《エルディーン》の謎にここまで深く関わる人間がいたとはね。
　《エルディーン》……幻のアトラス大陸において栄え、《イース王国》や《セルセタ王朝》の源流となった偉大なる先史文明……その文明は、翼を持つ神々とエメラス技術によって栄華を極めた。
　《エメラス》！　おお、何という奇跡の産物だろう！　今まで君が見てきた神秘の多くはエルディーン文明の絶頂期に造られた神々の遺産と言うべきものなのだ。
　そして……それは神々自身にも当てはまる。生命と結びつき、あらゆる形態に変化する力を秘めた《白エメラス》。彼らはその素材を使って不老不死と奇跡の力を手に入れた。
　現世から去る時のみ彼らの翼と肉体は白き石像と化す。我々の祖先も、《匣》の力を借りて《白エメラス》を精製しようとしたが……残念ながら、粗悪で暴走しやすい《灰エメラス》しか造れなかった。
　《黒鍵アルマリオン》……我らの祖先が、アルマから盗んだ《匣》を制御するためのマスターキー。もっとも、神ならぬ身には完全に使いこなすのは不可能でね。
　だからこそ、アルマの力を授かった《巫女》の血筋が必要だったのだよ！」

エルンストはイーシャからエネルギーを吸い取り、黒い剣アルマリオンに集めていく。

イーシャ

「……あ……ああ……やあああああああああっ……！」

エルンストの剣から膨大な光が溢れ、部屋全体に広がる。光が消えると、そこには黒い翼の生えたエルンストがいた。

エルンスト

「フフフ、ついに手に入れたぞ……神々にのみ許された奇跡の力を！　万能たる黒に染まりし究極の翼を！
　さあ！《赤毛のアドル》よ！　神を超えた力の前に果てるがよい！」

そう言って、エルンストと3妖精が襲いかかってくる。妖精たちはそれぞれ風、火、雷の力を持ち、回復、攻撃、魔法を担当している。

それぞれの属性に応じた剣で妖精を倒し、エルンストへ切りかかるアドル。アドルの持つ3つの剣の能力をすべて備えたアルマリオンの前に苦戦するが、なんとか倒すことができた。

エルンスト

「ば、馬鹿な……この私が……神となった私が負けるはずが……」

キサ

「エ、エルンスト様……」

ユエ

「もう、ヘロヘロだよ～……」

セラ

「不甲斐ない……主のために役に立てぬとは……」

目を覚ましたイーシャが駆け寄って来る。

イーシャ

「……ン……アドル……おにいちゃん……よかった……やっぱり来てくれたんだ……ずっと悪い夢を見ていたけど……わたし、ぜんぜん恐くなかったよ……だって判っていたから……おにいちゃんが必ず助けに来てくれるって……」

エルンスト

「……待て……まだ勝負は終わっていない……こんな所で……終わらせてたまるものか……！」

剣を構えようとするエルンストに、追ってきたガッシュが声をかける。

青年の声

「……兄貴、あきらめが悪いぜ」

エルンスト

「ガッシュ……」

ガッシュ

「兄貴は負けたんだ……アルマの代理人であるその男に……だから……もう終わりにしよう。
　もう、祖先の妄執なんかに兄貴が付き合う必要はないんだ……」

エルンスト

「……フフ……だからお前は甘いと言うのだ。一族の面汚しめ……貴様の戯言など聞く耳は持たぬわ！」

ガッシュ

「兄貴……！」

エルンスト

「我らの祖先は、神の力を求めて禁断の匣の蓋を開いてしまった……そして千年の時を経て……神の力は、子孫たる私の眼前にある。
　ならば、為すべきことは唯ひとつ！」

エルンストが剣を掲げる。

エルンスト

「《黒の鍵》が主が命じる！　匣よ！　巨いなるナピシュテムよ――！　全ての力を我に捧げよ！
　ははは！　いいぞ！　いいぞ！　何という力！　何という心地よさ！
　《匣》さえ制御できれば――私は神すら超えることができるッ！
　な、なんだ……!?　がああああああああああっ！」

突然剣が爆発し、エルンストが倒れる。

ガッシュ

「あ、兄貴――ッ！」

ユエ

「エルンストさま～っ!?」

エルンスト

「……フフ……さ……最後の賭けにも……負けてしまった……ようだな……」

どこからか声が響いてくる。

？？？

「制御キーの機能停止を確認……
　これより自動制御状態に移行する……」

ガッシュ

「な、なんだ……っ!?」

エルンスト

「……最悪の事態になったか……このままでは……カナン諸島のみならず……エレシア大陸までもが崩壊する……」

ガッシュ

「ど、どういうことだよ!?」

エルンスト

「《匣》は……ナピシュテムは……エルディーン文明の保護を目的に造られた気象制御装置だ……それを我らの祖先が都合よく利用しようとして暴走してしまった……
　イース……セルセタ……エルディーンの継承者が消えた今……《匣》が行おうとするのは文明の再興……
　恐らく……その力を津波に変えて……再興の障害となる文明を滅ぼすだろう……すなわち……エレシアの根付いた今の文明を……
　祖先の過ちを償うべく……何とか制御しようと試みたのだが……どうやら器ではなかったようだな……」

ガッシュ

「じょ、冗談じゃねえぞ……だったら兄貴は……兄貴の目的っていうのは……」

エルンスト

「フフ……力を求めていたのもまた事実……
　私の魂は……あの白き翼に焦がれていた…

…そのことに悔いはないが……世界が滅ぶのも本意ではない……
　匣の中枢……《秘蹟の間》への道を開いた……アドル＝クリスティン……君が持つ……三本の鍵を使え……運がよければ……《匣》を止められるだろう……
　ウグッ……ゲホゲホ……！」

ガッシュ
「あ、兄貴ッ！」

キサ
「エルンスト様っ!?」

エルンスト
「ユエ、セラ、キサ……今までよく仕えてくれた……さ、最後の命令だ……ガッシュと生きてゆくがいい……
　ガッシュ……不甲斐ない兄のため苦労をかけた……さらば……だ……」

セラ
「エ、エルンスト様……」

キサ
「……ウソ……ウソですわ……」

ユエ
「やだやだぁ！　エルンストさまあああっ！」

ガッシュ
「……兄貴の……バカヤロウ……どうやら……最後の時が近づいてきたようだな……アドル＝クリスティン……悔しいが……匣を止められるのはあんただけのようだ……頼む……！　兄貴の不始末のケリをつけてくれ！」

イーシャ
「だ、だめぇ……！
　い、行っちゃだめぇ……！　すごく……すごくイヤな予感がするの……！　行ったら……二度と会えないような気がするの……！
　ど、どうしても行くつもりなら……わたしも……おにいちゃんと一緒に行く……！」

ガッシュ
「チッ……」
　ガッシュはイーシャの身体をかかえる。

イーシャ
「やああっ……離してぇ……！」

ガッシュ
「この子のことは任せておけ。必ず安全な場所まで届けてやる。……俺の命に代えてもな。
　こら、何をしてやがる!?　兄貴の言葉を忘れたか！　ボケッとしてないで付いてこい！」

ユエ
「……あ……うん……」

セラ
「そうだな……最後の命令だ……」

キサ
「さようなら……エルンスト様……」

イーシャ
「やだ……こんなのやだぁっ……！　おにいちゃん……アドルおにいちゃあああん……！」
　光の階段が出現する。その階段を登っていくと、ナピシュテムの匣の中枢部に到達する。

ナピシュテムの匣・秘蹟の間

　ナピシュテムの匣が語りかけてくる。

ナピシュテムの匣
「私は、アトラス洋全域を管理する気象制御機構《ナピシュテム》……
　アルマにより封印された後私は浅き眠りの中で夢を見ていた……大いなるエルディーンの黄昏とその種がエレシアの地に根付くのを……しかし千年が過ぎた今……全ては無駄に終わったようだ……もはやエレシアの地からエルディーンの精神は死に絶えた……偽りの文明は滅ぶべし……」
　そして、“制御機構”ナピシュテムはアドルへの攻撃を始める。
　青、赤、黄の3つの結晶体が塔を中心に回っており、真ん中の塔からはレーザーが途切れることなく射出される。結晶体を砕くたびに塔の回転速度が上がっていくが、なんとか3つの結晶体を撃破することができた。

ナピシュテムの匣
「力場による水壁の展開を終了……エレシア大陸、西岸地域を消去可能……これより最終段階に移行する……」
　中央の塔が動き、その全貌を現す。そして、ナピシュテム本体が襲ってくる。
　塔の中心部の白い宝珠状のコアを攻撃することで、アドルは匣の破壊に成功する。
　大きな振動とともに、ナピシュテムの匣は崩壊していく。そしてこのあと、エピローグが語られる。

イース　マニアックス　パート5

MANIACS Part5

ここでは、『ＩＥ』と『ⅡＥ』ならではのユニークメッセージを掲載する。初代『Ⅰ』『Ⅱ』より面白いメッセージが目白押しだ。

～ユニークメッセージ特別編from『ＩＥ』『ⅡＥ』～

ユニークメッセージ from『ＩＥ』

ピムとの交渉

ミネアの町でピムに金の台座を売る際、「売らない」を６回選ぶと……。

ピム
「……あんた、ひやかしかい？」
８回目の「売らない」で……

ピム
「……」
９回目の「売らない」で……

ピム
「……クックッ、売り上手だなあ。」
と、200Ｇ増しで買ってくれる。

アドルのセクハラ？

神殿でフィーナを護衛する際に、地下１階の左端の通路にフィーナを押し込めると……。

フィーナ
「行き止まりに入ってしまいましたね……。あの…アドルさん……せまいです……」
と、フィーナが頬を赤らめる。また、ここでマスク・オブ・アイズを使うとフィーナの３サイズなどを確認できる。ちなみに身長158㎝で、B84、W56、H85。

ルタ＝ジェンマの夢遊病

ロダの樹の近くでルタが魔物に襲われているイベントが発生。彼を助けると……。

ルタ＝ジェンマ
「そうですか……また、心配させてしまいましたね。恥ずかしながら、私には夢遊病の気があるようなのです」

ラーバとのユニーク会話

地下牢に落ちる前に会うと……。

ラーバ
「うおッ！　お、驚かさないでくれ。魔物の兵士かと思ったじゃないか……。見たことのない顔だが……魔物どもの仲間ではないのだろう？　よく、こんな危険な場所に入り込むことが出来たものだな」
11階での会話。

ラーバ
「やあ、あんたか……。面目ない、魔物に見つかってこんな所に閉じ込められてしまったよ。あの偶像も……魔物に叩き壊されてしまった」

←アドルに詰め寄られ、顔を赤らめるフィーナ。さらにこのあと……。

→隠れているところを見つかって驚くラーバ。意外に小心者？

ユニークメッセージ from『ⅡＥ』

プレゼントのお礼メッセージ

マリーナ
「うふっ、ありがとう。でも私、人妻だから…ごめんなさいね」

ポロ
「贈り物をありがとう。ぼくにとって、きみは20人目の心の友だ」

レノア
「えっ、僕に。ありがとう。お礼に看護婦さんのことを教えてあげよう。フルネームはサリナ＝ルーン。趣味はパッチワーク。辛いものが好きですっぱいものが苦手。彼氏はいない……らしい。……いや、彼女のことを知りたかったんじゃないかって思ってさ。それだけなんだけど」

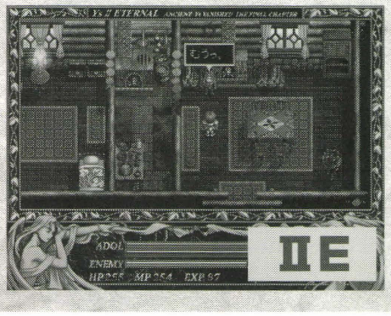
フレア
「えっ、これを私に？　では、お礼にこんな話をしよう。知ってのとおりいろいろ私たちの役に立ってくれるセルセタの花なんだが…イースが地上にあった頃には大地を埋め尽くすほど咲いていたらしい。丘に咲く白きセルセタは愛を育み…月夜に咲く水色のセルセタは命をはぐくむ。……地上にはまだセルセタの花畑が残っているのかな」

エスカ
「あなたの熱い想いは受け取りました。私の心も決まりました。でもね、結婚とかまだ先のほうがいいと思うんです。まだわたしも若いし。アドルさんも身辺整理とか大変でしょ？　女の人とかいろいろ。
……な～んて、ウソですよ。あなたにはリリアがいるでしょ？　ちゃんとわかっているんだから」

ザレム
「私にプレゼントしてくれるの？　ほんとアリガトね。お客さん、年上の女性が好みなんだ？　でも実のところ私が本命ってわけじゃないんでしょ？　…うふふ、その顔は図星？　私は練習台かな？　なーんちゃってね。
たくさんもらったからそれでもいいかな。ホラ、お礼にこれあげる。クルの実のパイ。私の手作りよ。美味しそうでしょ？　私のパイけっこう評判いいのよ」

レグ
「わしのような老いぼれに贈り物とは、奇特な若者じゃ。今日こそ、おぬしにわしの華麗な人生を彩る百の色恋沙汰を聞かせてやろう！」

←『ⅡＥ』では、村人にプレゼントをあげて好感度をアップできる。



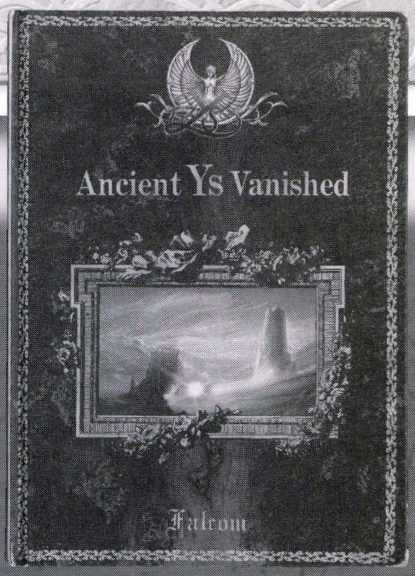
←ファイヤーの魔法をぶつけることも可。ちなみにハダルのＨＰは激高。

第7章

レア・マテリアル

貴重な資料、すなわちレア・マテリアルと銘打った本章では、古くからのコレクターのもとにしか現存しないような資料を厳選して収録した。また、完全に初公開となる『Ⅴ』や『Ⅵ』に関する極秘資料も掲載する。今後の『イース』研究には必読の章となるはずだ。

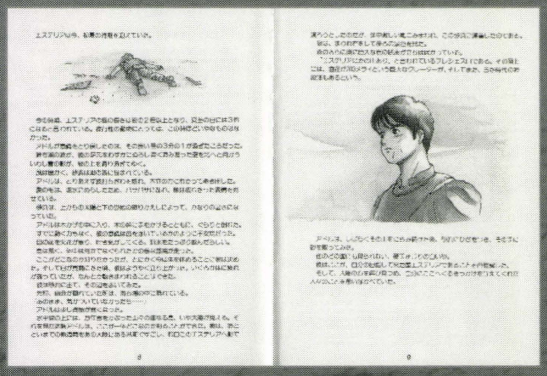
※資料はすべて原文を忠実に再現していますが、明らかな誤字脱字などについては、一部改編を加えている部分があります。



『イースⅠ』RARE MATERIAL

初代PC-88版『Ⅰ』プロローグノベル

●PC一88版『Ⅰ』マニュアルより



もはや入手困難な、パソコン版の初代『Ⅰ』。ここでは、そのマニュアルに掲載されたプロローグノベルを完全再録した。

本作品は、アドルが嵐の結界を越え、最初の冒険の地であるエステリアにたどり着くまでを描いたもの。のち、『ⅠE』のマニュアルにも掲載されたが、その際には大幅に加筆修正され、『イース～失われし古代王国』と改題された。

『イースⅠ』RARE MATERIAL

『アドル＝クリスティンの冒険』

『Ⅰ』のゲームスタート地点であるミネアの町。そこにたどり着くまでの、ゲーム中では語られないエピソードを描いたのが、このプロローグノベルとなる。

アドルが立ち寄ったプロマロックの町や、彼がエステリアに渡るために力を貸したビクセンやノートンは『Ⅳ(SFC)』で登場。漂着したアドルを助けたバルバドのスラフは『ⅠE』で登場するなど、後作にも大きな影響を与えた作品だ。

[序章]

君は、アドル＝クリスティンという名前を知っているだろうか？

アドル＝クリスティン――今をさかのぼること千と数百年の昔、エレシア大陸の西端、エウロペ地方の北東に位置する、名も知れぬ小さな山村に生まれ、16才の時より、63才にしてこの世を去るまで、エウロペを中心とした海外諸地域を旅してまわった勇猛果敢なる冒険家である。

貧しい農夫の子として生まれた彼は、自他ともに認める快活で何にでも興味を示す好奇心旺盛な若者であったという。

特に彼は、外の世界についてよく知りたがり、ある日彼の村に立ちよった旅人との出会いがきっかけで、自らも冒険の旅に出ることとなる。

その彼の行動範囲は、主となる交通手段が歩きと船だけだった当時の世界では、驚くべきものがあった。

南方はアフロカ大陸の中央部、東方はオリエッタ地方のティグレス川にまで及び、晩年は北の極点を目指した――しかし、これは失敗に終ったらしい――と言われている。

これを見る限りでは、彼の異郷の地に対する冒険心、探究心、そして憧れは相当なものだったことがうかがわれ、彼は行くその先々で起こった出来事を、冒険日誌なるものに記し、それを後世に残していった。

代表的なものとして――

『アルタゴの五大竜』
『セルセタの樹海』
『砂の都ケフィン』
――などが挙げられる。

百余冊にも及ぶそれらは、現在彼の生家の地下庫に保存され、西世界を嵐のごとく駆けめぐった彼とは対照的に、静かに眠っている。私たちは、これらの本を読むことによって、彼がどのような冒険をくりひろげてきたのかを知ることが出来るのである。

これから書かれる物語は、その記念すべき第一冊目『失われし古代王国』の出だし部分を翻訳、小説化したものである。

冒険地は、今や大海の底に眠るとうたわれる国エステリア。

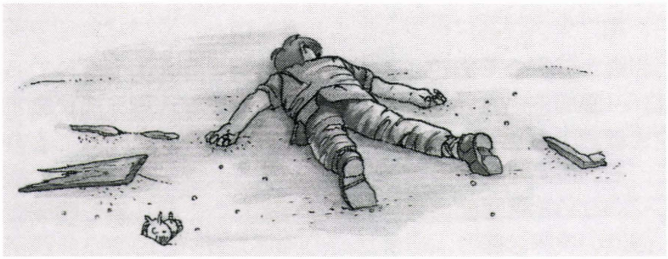
物語は、彼がその国へ赴くいきさつをおり込みながら進んでゆく。

光と闇が、いまだ混迷を極めていた時代。彼がその肌で体験したことを、彼自身になったつもりで読んでいただきたい。

[1.エステリア漂着]

その日、南に大いなるドゥアールの海原を望む、ホワイト・フォーンの砂浜は、昨日の嵐とは打って変わって、穏やかな朝を迎えようとしていた。

浜辺は、一面の白い霧に包まれており、一寸先すら見えぬ状態で



ある。

その白き世界の中を、さざ波の静かなる音だけが絶え間なく鳴り響いている。

やがて、その霧の中を、山側から肌寒い風が吹き、砂浜の北に林立する木立をやさしくゆするとともに、霧を海の沖合の方へと押し流しはじめた。

途端、砂浜の視界は開け、いまだ夜の暗闇の濃い西の空に、双子の月の姿が浮かび上がった。

その月に、嵐のなごりである黒雲の断片がかかり、東へ東へとたなびいてゆく。

東の空は、藍から紫、紫から朱と色を変え、今まさに陽が昇ろうとしていることを告げていた。

霧はすでに、砂浜から姿を消し、砂浜は東の朱の光にうっすらと染まっている。それはまるで、ルビーをちりばめたような鮮やかなものだった。

このホワイト・フォーンの砂浜は、エステリアの南方、トゥテップ島の南端にあり、東西に細長く、弓のようなゆるやかな弧を描いている。

その長さは、１クリメライ（約1.2km）に及ぶという。

地図にしてみると、この砂浜は伝説にある一角獣の角のように見えるため、浜に住む人々はここを≪ユニコーンの角≫とも呼んでいる。

砂浜の幅は、潮の満ち干によって20メライから40メライ（１メライは約1.2m）の間を往復し、その北側には、うっそうとしたジャングルが島のほぼ全域に渡って広がっている。（実際、エステリアはその半分以上を森でおおわれている。）

砂の色は、他では珍しい白色で、半分硬玉が含まれている。そのため日の光によく反射し、朝夕には、空が雲っていない限り、朱色に染まるのである。

その朝やけによく映えた砂浜の上に、アドルはボロボロの衣服をその身にまとい、うつぶせになって気を失っていた。そのまわりには、大小いくつもの木片が散らばり、彼は全身びしょぬれとなっている。

彼はピクリとも動こうとせず、ただ白い砂浜の上に、ぐったりと身を横たえていた。

やがて東の空より日が昇りはじめ、海を砂浜を森を、そしてはるか北にそびえ立つ岩山を照らし出した。

森の中で、ヨナキドリが『また長い昼が始まった』と高い鳴き声をあげ、自分の巣へ帰ってゆく。

エステリアは今、初夏の時期を迎えていた。

今の時期、エステリアの昼の長さは夜の２倍以上となり、夏至の日には３倍になると言われている。夜行性の動物にとっては、この時ほどいやなものはなかった。

アドルが意識をとり戻したのは、その長い昼の３分の１が過ぎたころだった。

満ち潮の波が、彼の足元をわずかにぬらし青く澄み渡った空を北へと向かういわし雲の影が、彼の上を通り過ぎてゆく。

風は暖かく、砂浜は潮の香に包まれている。

アドルは、とりあえず波打ちぎわを離れ、木立の方にむかって歩き出した。

髪の毛は、塩水にぬらしたため、バサバサに乱れ、顔は疲れきった表情を見せている。

砂浜は、上からの太陽と下の砂地の照りかえしによって、かなりの暑さになっていた。

アドルは木かげの中に入り、木の幹に手をかけるとともに、ぐらりと倒れた。

すでに動く力もなく、彼の意識は宙を浮いているかのように不安定だった。

目の前を火花が散り、吐き気がしてくる。海水をたっぷり飲んだらしい。

息は荒く、体中は何かでなぐられたかの様な激痛が走った。

ここがどこなのか知りたかったが、とにかく今は体を休めることに彼は決めた。そして日が真南にきた頃、彼はようやく立ち上がった。いくらか体に疲れが残っていたが、なんとか動きまわれることはできた。

彼は砂浜に出て、その辺を歩いてみた。

先程、自分が倒れていた所は、満ち潮の中に隠れている。

『あのまま、気がついていなかったら……』

アドルは少し背筋が寒くなった。

水平線の上には、万年雪をかぶった山々の連なる島、いや大陸が見える。それを見た途端アドルは、ここが一体どこなのか知ることができた。彼は、おとといまでの数週間をあの大陸にある港町ですごし、昨日このエステリアへ船で渡ろうとしたのだが、途中激しい嵐にみまわれ、この砂浜に漂着したのである。

彼は、まわれ右をして後ろの景色を見た。

森のさらに奥に巨大な岩の断崖が立ちはばかっている。

『エステリアにかの山あり』と言われているプレシェス山である。その頂上には、直径が200メライという巨大なクレーターが、そしてまた、古き時代の神殿跡もあるという。

アドルは、しばらくその山をにらみ続けた後、砂浜にひざをつき、その手に砂を取ってみた。

他のどの国にも見られない、硬玉まじりの白い砂。

彼はここが、自分の目指して来た国エステリアであることを再確認した。

そして、大陸の方を再び見つめ、自分にここへくるきっかけを与えてくれた人々のことを思い浮かべていた。

[2.回想——プロマロック]

時は、アドルがエステリアに漂着する三週間ほど前にさかのぼる。

その頃彼は、白樺の多く立ち並ぶ峠道を、西の頂上めざして歩いていた。

天気は上々、初夏の季節を迎えた、この辺一帯は新緑の香がいっぱいにたちこめ、空にはヤマタカの親子が、その広い羽根いっぱいに風を受け、高々と大きな円を描いて滑空している。

日はすでに南にさしかかり、山の尾根からは、かげろうが立ちのぼっている。

アドルは、道端の大木のそばで小休止すると、上にはおっていたジャンパーを脱ぎ、それをクルクルとまるめて、皮革のザックの中につめた。とてもじゃないが、上着など着てはいられないほどの陽気になっていたのだ。

ザックの中から皮革の水袋を取り出し、一口飲む。水はもう半分も残っていない。

「頂上まで持つかな!?」

そう言いながらアドルは、水袋の栓をしめザックの中にしまった。この先、水の出る所は峠の頂上にしかないと、ふもとの村で聞いていた。

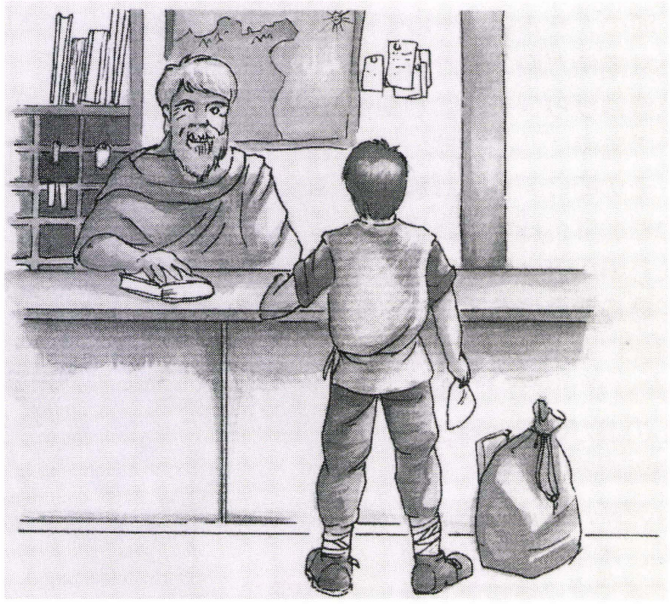
ひたいの汗をぬぐい、一息ついたアドルはザックを肩にかけ、立ち上がると、再び西へと登りはじめた。

故郷の村を離れて早一年半、南へ南へと冒険の旅を続けていたアドルは、すでに二つの国境を越え、当時エウロペの統一をはかっていた、ロムン帝国のグリア地方に足をふみ入れていた。

アドルは、その地方でも最も大きな港町、ロムン帝国の交通の要所であり、海外の国々と通ずる貿易の町でもあるプロマロックへとむかっていた。

アドルとしては、その西の港町には向かわず、今朝がた立ちよった村をへて、さらに南へ続く街道を進み、見渡す限り砂地だというスハラ砂漠へ向うつもりであった。が、その村で、今現在砂漠は北部を中心として激しい戦いが行われていることを聞き、やむなく西へ向かうことにしたのである。

そしてそこから船で、北西の国々や多島海へおもむく、それが彼の今後の冒険の予定であった。と言っても、これまでに彼は冒険と呼べるものは一度も体験していなかった。



ドラゴンとの戦いや秘宝の隠された城での冒険など、夢のまた夢。そんなウウサ話は、どこへ行っても聞かれず、今の彼は町から町を転々としてまわり、その町々で旅するための金をかせぐ、そんな生活をくりかえしてばかりだった。

しかし彼は、こんな生活をけっこう楽しんでいた。人々の暖かな出会いも、その一つに入るが、何といっても、あらゆる世界のめずらしい話が聞けるということが楽しかった。広大な氷原、燃える水、砂漠のしんきろう、どれもこれも彼の心を高ぶらせた。

いつか自分もその話のある国へ行ってやる。その心が、彼に旅を続けさせていた。

峠の頂上にアドルが着いた頃には、日は西へかたむきつつあった。

アドルは、村人の言った、わき水の出る池のふちで水筒に水を入れ、かわいたのどをうるおしている。

小さな池のまわりは、ちょっとした展望台となっており、まわりの情景が手にとる様に見えた。南と東は一面の山で囲まれ、はるか南には万年雪をかぶった山々が連なっている。その反対、北の方にはドゥアール海が目に入り、西側にはプロマロックの港町が見えた。この陽気のせいか、町には全体的にかすみがかかり、ハッキリとした景色は見れなかった。ただ、港に停泊する船と、数えきれぬ程の白壁の家々、そして町の西の山の上に立つ灯台が、うっすらと見えるだけである。

「あれが、プロマロックの港町か」

アドルは大きく身ぶるいをした。

町の大きさと、そして何よりも見はてぬ海の広大さに、これから何か起きそうな期待が胸の内からこみ上げてきたのだ。

彼はザックを肩にかつぐと足早に、ふもとの町をめざして歩きはじめた。

その町にアドルが着いたのは、日も沈み終えた頃のことだった。

町の家という家の玄関先にたいまつがかかげられ、モザイクタイルの道が明々と照らし出される。

アドルはこの町にきて、まずこの道に目をくぎづけにされた。様々な色づけのされた細かな石は、すき間なくしきつめられ、鮮やかな模様を作り出すとともに、どこへ行けば何があるのか、どの家に誰が住んでいるのか、などの標識や表札のかわりをはたしていたのである。

これなら初めてこの町へ来た人でも迷う事はないだろう。

アドルは感心しながら、宿の絵の描かれてある方向へ進んだ。今日一晩は、ゆっくりと休み、翌日町の散策をするつもりだった。

宿に向かう途中アドルは、この町には異邦人の多いことに気が付いた。

肌の色の黒いアフロカ人。

顔の半分を布でかくした女性は、オリエッタの出身だろう。

中には、顔にイレズミをし、異様な言葉を話す者もいる。

彼らのほとんどは、この町に商談にやって来た商人たちであった。彼らは、このロムンや海外の珍しい品を求めてやってき、それを安く買い取ろうと必死なのだ。

また、道化師や奴隷たちの姿も多く見られた。道化師たちは、人のよく集まる中央の広場や港で、手品や動物を使った芸を見せて人々をわかせている。奴隷はアフロカ人に多く体のあちこちにムチの打たれた跡が、痛々しく残っていた。

そんな人々の行き交う大通りをアドルは、宿屋へと向かっていった。

「いらっしゃい」

宿屋の主人は、読みかけの本を閉じ、ロビーへ入ってきたアドル

を笑顔でむかえた。

石の柱に板ばりの床と壁の粗末な宿屋である。ロビーには、アドルと主人の他には誰もいなく、中央に小さなテーブルといすがあるだけだった。泊まり客もそんなにいないようだ。外のにぎわいとうって違って、ここはシンとしていた。

しかし、こんな宿屋でも、アドルの村の家と比べれば、豪華なものであった。

「一晩だけ泊まりたいのだけど」

アドルは、主人のいるカウンターにつくとザックを肩から降ろした。

宿屋の主人の名は、ビクセンと言った。

歳はもう40は超えているだろう。腹は、まるで妊婦のようにふくれあがり、その口とあごに白毛まじりのひげをたくわえている。

「泊まるだけなら30デニル、夕食と朝食を付けるのなら、それに5デニル上のせだ」

体のわりには、かなり高い声である。

「それじゃ、食事付の方がいいや」

アドルは、ふところから金を出し、カウンターの上に置いた。手持ち金は、あと10デニルにも満たない。

「どこから来たのかね？　この国の者ではないようだか……」

アドルが宿帳に名前を書いている時、ビクセンは彼のなりを見ながらたずねた。

麻地のシャツとズボンに牛皮のジャンパーという姿は、この辺ではあまり見かけないと言う。

ロムン帝国の人々は、主として、絹や毛綿で作られた、長くてゆったりしたものを身にまとっている。ビクセンにしても毛綿のシャツの上に絹のトーガをはおっている。

「北東に遠くはなれた国から」

「ほう、どのくらい遠いのだね？」

「馬で10日といった所かな」

「それはまた、さぞかしここまで来るのに苦労したじゃろう」

「そうでもなかったよ」

アドルは宿帳から顔をはなし、ビクセンから部屋のカギをもらった。部屋は3階だと言う。

「それで、これからどこへ向かうつもりなのかね!?」

部屋へ案内するビクセンが、階段をのぼりながら聞いた。

「一応、北西の方に向かおうかと思っているけど」

「そうかい、だったらエステリアだけはよしておいた方がいいぞ。何しろ、あそこは呪われた国だからな」

「呪われた国!?」

部屋に着いた時、下の方で声がした。客が来たらしい。

「興味があるのだったら、夕食の後ロビーに来なよ」

そう言ってビクセンは、早足で階下へ降りてゆく。宿自体、相当のボロなので、歩くたびにミシミシと音がする。

アドルは、とりあえず夕食まで部屋でゆっくりすることにし、カギを開けて中へ入っていった。

夕食を宿の一階にある食堂ですませたアドルは——ちなみに今日のこん立は、タラのムニエルにホタテのスープ、パン2きれとミルクであった——さっそくビクセンの待つロビーへと向かった。

ビクセンは、小さなテーブルの上に紅茶を用意し、エステリアの事について、彼の知る範囲で教えてくれた。

エステリア、そこはこのプロマロックの港町と、ドゥアール海をはさんで北に40クリメライの所にある小さな国である。

この国の北側には、驚くべき景観が広がっている、と宿の主人ビクセンは言う。

「実際に見た訳じゃないが、あの国には直径200メライもの巨大な穴が広がっているそうだ。しかもそれは何かが落ちたせいで出来たワケではないそうだ」

「では、一体何だって言うの？」

「そこまでは、わしも知らんよ」

ビクセンは、お手上げといった身ぶりをして見せ、続けて話した。

「あの国が、呪われた国と言われはじめたのは半年くらい前からだった」

エステリアは、その巨大穴を囲む断崖の山に、いくつかの坑道を持ち、銀や他の鉱物の産出地として名を上げていた。つい最近までは、このプロマロックとも貿易を続けていたという。

しかし、いつの日にかそれは、糸が切れたかのように、プツリと終わってしまったのだ。

「おかしなもので、エステリアにむかう船はみんな、嵐にあって海のもくずと消えてしまうんだ。おかげで、今、商人であの国と取り引きしようなんて奴はいなくなっちまった」

ビクセンは、紅茶を一気に飲み干し、もう一杯自分のものにつぎたした。

アドルは、ただ呆然としている。

「気にせんでくれ、これはサービスのうちだから。それとも酒の方が良かったか？」

アドルがさっきからあまり紅茶を飲んでいないのを気にして言った。

「あ、いや、こっちでいいよ」

あわててアドルは、紅茶を飲んだ。ビクセンの話に夢中になって、そんな事はすっかり忘れていたのだ。

「それで、原因はわからないの？」

アドルの問いに、ビクセンは首を横にふった。

「だめだね。何人もの奴らが、それを調べようと、あの国へむかったさ。しかし誰一人として戻ってこなかったよ」

しばし沈黙が続き、やがて話題を変えようとビクセンが口を開いた。

「ところで、明日からはどうするんだい!?」

「この町で仕事を探すよ。ここから北へ向かうとなれば、当然船賃はかかるだろうし、どこかいい所、教えてくれないかな!?」

ビクセンはあごひげをなでながら考える。

「そうさなあ、もし力に自慢があるんなら、港の船の荷物を倉庫に運ぶ仕事がいいだろう。俺も昔はよくやったが、あれはいい金になる」

ビクセンはニヤッと笑う。

「じゃあ、それにするよ」

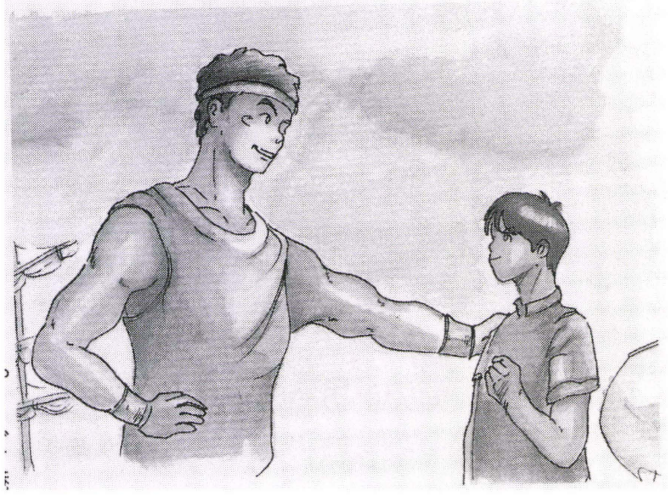
「明日、オレが港まで案内してやるよ。今日は早く眠った方がいいぜ。なにせ、行ったその日から働くことになるからな」

そう言ってビクセンは、紅茶の入ったポットとコップを片づけは

じめた。
　アドルは彼の言葉に従い、自分の部屋へ向かっていった。
　翌朝アドルは、久しぶりのベッドの上で、目を覚ました。ベッドの上で寝るなど１ケ月ぶりのことで、いつもは野原や家畜小屋の片隅の干草の上で一夜をすごしていた。
　窓を開けると、まばゆい朝の光が差しこんできた。海が近くに見え、沖合には朝の漁から戻ってきた漁船の群れが見えた。
　また、大型の貨物船が、沖の方へ出航してゆくのも見えた。

　アドルは、水平線を横へとながめ、やがて北の方角で視線をとめた。
　北の水平線に異様な形のした物が浮かんでいた。それは島だった。島の中央には、何やら塔のようなものが見える。
「あれは……悪魔の塔!?」
　アドルは昨日のビクセンの話の中に、クレーターの近くに立つ岩の塔のことを思い出した。そこはプロマロックの人々から“悪魔の塔”と呼ばれていた。
　ドアがノックされ、ビクセンが中に入ってきた。
「おう、おはよう。ずいぶんと早起きなんだな。朝食が出来とるぞ。さめないうちに降りてきな。今日は港へ……」
　と言う間もなく、ビクセンはアドルに腕を引きよせられ、窓辺についた。
「これは珍しい。エステリアをこうもハッキリと見れるとは」
　ビクセンは本当に驚いたといった声を出した。このプロマロックとエステリアをはさむドゥアール海は、別名“かすみの海”とも呼ばれ、エステリアはいつもかすみを通してでしか見ることができなかったのだ。今日みたいにハッキリと見えるのは、月に１、２度。悪い時は３ヶ月もの間、かすみしか見えないという。
「いったいあの塔は、高さはどれくらいあるの!?」
　おもむろにアドルはきいてみた。
「船のりの話では、だいたい2,300メライはあるって言うぜ」
　それにしても、あまりに巨大。昨夜聞いた時、彼はそれほど大きなものではないだろうと思っていた。が、実際あんなものだとは……。
　アドルのエステリアに対する好奇心は、ますます高まっていった。

　昼すぎ、アドルはビクセンに連れられ、港を訪れていた。そして、そこの責任者であるノートンに会い、しばらく働かせてもらう事にした。
　ノートンは、ビクセンよりは若く、立派な体格を持っていた。気さくでほがらかな性格は、他の水夫たちに好かれ、信望も厚かった。
　そんな彼に、アドルはすぐになじみ、気軽に話し合える仲になっていった。
　仕事が終わり、夜となるとノートンは、水夫たちを囲んで、その昔船で海外を旅したことを話して聞かせていた。アドルは、いつもその集いに加わり、ノートンの旅の話にいつしか聞きほれていた。
　そんな生活が何日か過ぎた頃、アドルは、ぼんやりと水平線の上に浮かぶエステリアの影を見つめるようになった。
　魔の住む島と言われようとも、一度は行ってみたい。そう思うようになっていた。
「何だ、何か変なものでも見えるのか!?」
　アドルの背後から、ノートンが首を出した。
「いや。すぐ仕事に戻るよ」
　アドルは、倉庫へ戻ろうと走り出した。
　ノートンは、アドルの見つめていたものをしばらく見つめ、そして走り去るアドルを目で追い続けた。
　その夜、多くの水夫たちでにぎわう港の食堂で、ノートンはアドルの横に腰かけた。
　食べながら、ノートンは話しはじめる。
「今日、エステリアの方をながめていたな」
　ノートンのいきなりの質問に、アドルは少し面くらったが、やがて静かにうなづいた。
「やめときな。あの国へ行きたいなんて思うのは。下手すると命を落としちまう」
　アドルは、夕食を食べる手をとめた。
　ノートンは、かまわずガツガツと食べ続け再び話しはじめる。
「ビクセンから聞いたろ!?　あそこへむかおうとする奴は、みんな嵐にあって海のもくずになっちまうんだ。あの嵐の結界をぬけることなんか、とうてい無理なんだよ」
　ノートンは、口の中のものを腹におさめると、ナプキンで口をふいた。
「それでも……」
　ノートンの方をふりむいて、アドルが言う。
「それでもオレ、行きたいんだ」
　ノートンは、アドルの目を見つめた。その目は真剣になっている。
　やがてノートンは小さく笑う。
「気に入った。その目を信じてやろうじゃねえか。お前に船を一隻与えてやるよ」
　アドルの表情が明るくなった。
「ただし…」
　ノートンは、顔をこわばらせる。
「それ以上は手伝わないからな。明日になって、やめるなんて言いだしたら、船の代金を払ってもらうぜ。ちょうど、お前がこれまでにかせいだ金と同じ額だ」
「やめるなんて言わないよ」
　アドルは少し大きな声を張り上げて言った。まわりの水夫たちが「何だ、何だ」と言ってアドルの方を見つめる。
　アドルは顔を赤らめ、隣ではノートンが声を押し殺して笑っている。
　その日は、そうして暮れてゆき、翌朝港に１隻の小さな船が浮かべられた。
　船の側では、話を聞いた水夫たちが、アドルを見送ろうと集まっている。
　アドルはすでに船に乗っており、オールにその手をかけていた。
「まだ名前のついていない、出来たての船だが、そう簡単にはこわれないと思うから、安心して行ってくれ」
「ありがとう、何て言ってお礼をしたらいいのか、言葉が出ないよ」
「気にすることはない。もし無事生きて帰れたら、あの国で何が起こったのか教えてくれよ」



ノートンは手をさしのべ、アドルと握手をした。彼の背後で、十数日間生活を共にしてきた水夫たちが、アドルに激励の言葉を投げかける。

アドルは静かにオールをこぎはじめ、港をはなれていく。

ノートンたちは手をふり、船の行く先をいつまでも見つめている。

小一時間ほどで小船は、豆粒くらいの大きさになり、ついにはかすみの中へかくれていった。

と、その時、沖合の空に暗雲がたちこめ、風が吹きはじめた。

「ちくしょう。案の定、あらわれやがった」

ノートンは、暗雲をにらみ、その下にいるアドルのことを思った。

アドルの小船は、大波にゆられ、どしゃ降りの雨は、船の中の水かさをどんどん増やしていった。

このままでは、いつか転覆するか沈んでしまう。しかし、アドルになす術はなく、ただ帆柱に自分の体をひもでしばることくらいしか出来なかった。こうしておけば、激しいゆれにあっても、船から放り出されることはない。ノートンから、そう教えられていた。

と、そこへ大波が、船をもろに打ちつけ、大破させた。

アドルは、船とともに水中へと沈んだ。

藍色の海の中をあぶくが、上へ下へと動いてゆく。アドルは、そんな情景を見ながら、次第に意識を失っていった。

[3.死　闘]

時は現在に戻る。

アドルは、暖かい陽気のホワイト・フォーンの砂浜を、東へ歩き続けていた。

長さ１クリメライしかないこの砂浜は、20分もあれば、全てを歩くことができた。

アドルは、砂浜の東端に立ちはだかる赤茶けた岩肌の見える崖の前に立っていた。

崖はそこよりカーブを描いて、さらに東につづいている。

この先がどうなってるのか調べてみたい、と彼は思ったが、かわききったのどがそれを許さなかった。ヒリヒリと火傷を負ったような痛みのするそれは、彼の声を出すことすらできなくさせていた。

やむなくアドルは、泉を探すため足を森の中へむけさせた。

『最初からこうすればよかった』

アドルは、そんなことを心の中でつぶやきながら、すずしげな森の中へと入っていった。

確かに森の中はすずしかった。

森には主として針葉樹が多く、地面は昨日のあのどしゃ降りで相当ぬかるんでいた。

森はシンと静まりかえっていた。普通こういった所では、鳥のさえずりなどが聞こえるものだが、ここでは、彼のぬかるんだ地面を歩くピチャ、ピチャという音しかしない。

そのまま奥へ歩いているうち、水の流れる音が彼の耳に入ってきた。先を急いでみると案の定、小川が右から左へと流れていた。

足でまたいで渡れるほどの小さな川は、手にすくってみると冷たかったが、ひどくにごっていた。

アドルは、右手に川の源にむかって歩き出した。数分もしないうちに森が開け、泉が彼の目の前にあらわれた。

直径５メライ程の円形の池。その底からはこんこんと水が湧き出ている。

アドルは泉のふちにひざまずき、両手いっぱいに水をすくって、飲みはじめた。

冷たい水が、のどをスーッと通り、腹の中に注がれる。その冷たさは、アドルの頭が痛くなるほどだった。

水をたらふく飲み、一息ついた彼は、そのまま後ろに腰を降ろし、ぬれた手をボロボロになった服でふいた。そして、よく見ると体中に小さな傷を負っていることに気が付いた。

多分、海の中で船やもくずと、もまれた時についたのだろう。

「ちょっとしみるな」

アドルは上着を脱ぐと、それを泉で洗い、タオルがわりにして、体についた塩をぬぐいはじめた。いくら小さな傷でも、消毒くらいしておかなければ、あとで破傷風にかかってしまう恐れがあるからだ。

それが終わると、アドルはベルトにつけていたナイフを取り出した。

そして、それで真っすぐに伸びた細長い、木の枝を切り落とし、樹皮をはいだ。彼はその樹皮で縄を作ると、枝の先にナイフをつけ、それを巻きつけた。

簡単なヤリを作ったのである。

プロマロックの港町で働いている間、彼はエステリアに関するい

ろんな情報を、水夫や商人たちから聞いていた。

その中に、エステリアには、様々なモンスターや猛獣が至る所にうろついている、というものがあった。

彼らはエステリアを我がもの顔で動きまわり、人々を襲っているという。

エステリアへ行くなら、武器が絶対必要だ。誰もがそう話した。

手作りのヤリを片手に、アドルは今度は、小川を下りはじめた。

この川の下流に、民家があるに違いない。そう自分に言い聞かせて歩いてゆく。

小川は、ゆるやかに下り、ほんの少しだが左へ弧を描いて流れている。アドルは、その流れに従って進んでゆく。

森の中は、あいも変わらず、シンとしており、川のせせらぎとアドルの歩く音が鳴り渡っている。

その静けさが、あまりにも不気味だったため、アドルは早くこの森をぬけようと、歩くテンポを速くした。

と、その時、右手の方でカサッとしげみのゆれる音がした。

アドルは、思わずヤリのほこ先を音のした方にむけ、身構えた。が、背中に何かがよりかかり、彼は前のめりに倒れた。

彼の背中には、赤い毛の大犬が乗っており、その鋭い牙を、彼の首もとに立てようとした。

とっさに彼は飛び起き、背に乗った犬狼、リーボルをふり落とした。と、同時に背中に激痛が走る。

リーボルは、ふり落とされる寸前、爪を立て、アドルの背中に6本の細長い傷をつけたのだ。

背中が、ほてるように熱くなり、脈打っているのをアドルは感じていた。

リーボルは、アドルの目の前に2匹、3匹とあらわれ、6匹目で終わりとなった。彼らは、のどの奥から不気味なうなり声をあげ、いかくしている。

この状況は、どう見てもアドルの方が不利だった。

刻一刻とアドルの血は、地面に吸いこまれてゆき、しばらくすれば出血多量で意識不明となり、リーボルのえじきとなるだろう。

アドルと6匹のリーボルは今、小川をはさんでむかいあっていた。

アドルは、ヤリを6匹の方にむけ、一歩一歩後ずさっていった。

今は戦うべきでなかった。人のいる所へ何としてでもたどりつき、そこで応援を頼む以外、彼に勝ち目はなかった。

慎重に慎重に、彼は後退を続けてゆく。

背中から流れ出る血が足をつたわって落ち、彼の足跡の中に、たまっていく。

リーボルの一匹が、たまりかねて、アドルに飛びかかった。

アドルは、腰をかがめ、リーボルののど元めがけてヤリを突きさす。それは見事に命中し、先走ったリーボルは、声にならない叫び声をあげ、地面に倒れた。

これを見た他の5匹は、一瞬たじろいだが再びジワリジワリとせまってきた。

アドルは、額に汗をにじませ、息を荒くしていた。あと10分もたてば、彼は動くこともままならない状態になるだろう。

リーボルたちはそれをねらっていた。

小川は、すでに遠くに離れていた。彼らは砂浜の方へ、ゆっくりと歩いていく。

カッと日差しが、まばゆくなった。砂浜に出たのである。

アドルはすでに、歩くこともつらくなっていた。息はさらに荒くなり、全身汗まみれになっている。

『こんな所で死んでたまるか』

そう心の中で叫ぶアドルだが、体力はもう限界に近かった。

リーボルたちは分散して、アドルを囲もうとしていた。一気に飛びかかり、とどめをさそうというのである。

アドルのまわりをリーボルたちは、くるくると回り始める。アドルは歩くことをやめていた。ヤリを水平に構え、どの方向から襲われてもいいように、神経を集中させた。

1匹がほえると同時に、5匹はアドルに飛びかかった。

アドルは、最後の力をふりしぼって横に飛び、真一文字にヤリをふる。

1匹の目と、もう1匹の腹部を、ヤリは横に切りさいた。致命傷には至らなかったが、その2匹は戦意消失し、身もだえして砂の上をはった。

しかし、これでアドルの意識も遠のき、彼はその場にグラリと倒れた。

残った3匹のリーボルの口元から、よだれが流れはじめ、3匹はアドルに近よろうとした。が、その時、西の方から大音響が鳴り渡ってきた。

そこには、十何人もの男たちが、手に手にドラや太鼓を持って近づいてくるのが見られた。中には、もりや剣を持っている者もいる。

思わぬ新手に三匹はアドルから離れ、足速に森の中へと逃げていった。

遠のく意識の中で、アドルは誰かに抱きかかえられるのを覚えた。

「おい、しっかりしろ」

うす目を開けて見るが、ぼやけていて何も見えない。ただ声だけが聞こえる。

「これは、ひどい傷じゃ」

しわがれた声が言った。

「とにかく家に連れていこう。今なら、まだ助かるかもしれん」

よく通る男の声を最後に聞き、アドルはそのまま意識を失った。

[4.バルバドの港]

長い混沌とした眠りから覚めた時、アドルはふかふかのベッドの上に寝かされていた。

「おお、気がついたかね」

ベッドのわきに座っていた白髪の老人が、アドルの顔をのぞきこんだ。

「こ、ここは……!?」

アドルは、自分でも驚くくらいのガラガラ声を出した。

「バルバドの病院じゃよ」

老人は、しわがれた声で答えた。それは、あの砂浜で聞いた声と同じものだった。

「オレは、助かったのか!?」

「ああ、町の見張り番が、お前さんを見つけてな、急いでかけつけたんじゃよ。えらい災難じゃったな」

老人は、廊下に顔を出し、看護婦にかゆを作ってくるよう言いつけ、アドルに何か食べたいものはないかと聞いた。しかし、アドルはそれほど食欲もなく、首を横にふった。

老人は、何か栄養のつくものを2、3つけて持ってきてくれとつけ足してドアを閉めた。

「少しは栄養になるものを取らんと、元気にならんぞ」

老人は心配そうな顔をして、いすに腰かけた。

「そういえば、まだ互いの自己紹介がまだであったな。わしは、このバルバドの町を治めておるブルドーじゃ」

「オレはアドル。アドル＝クリスティン」

「アドルは、どこからきたのかね!?」

「南から、プロマロックの港町から」

ブルドーは、それを聞いた途端、信じられないといった顔をした。

「プロマロックじゃと!?　……あの嵐の結界を破ってきたというのか!?」

アドルは静かにうなずく。

「信じられん、あれを越えてやってきたなど……、一体どうやって」

と、そこへ体格のよい、日に焼けた肌を持つ男が入ってきた。

「父さん、あの若者が目を覚ましたんですって!?」

「おう、スラフ。早かったの。漁の方はどうであった!?」

「大漁です。それより、彼は……」

ブルドーは立ち上がって、その大柄な男をアドルに紹介した。

「わしの息子スラフじゃ」

「僕を抱きかかえてくれた人ですね。あの時はありがとうございました」

アドルは手をさしのべ、スラフと握手した。

「すっかり良くなったみたいだね。安心したよ」

スラフはニッコリとほほえんだ。

「僕はアドルです」

「なんと、プロマロックから来たそうじゃ」

ブルドーの言葉に、スラフの顔から笑いが消え、驚きの表情になった。

「何ですって!?　プロマロックから!?　……それじゃ、あの嵐の結界を……」

「越えてきたそうじゃ」

スラフは、しばらくポカンと口を開いていたが、やがてポツリと言った。

「よほど、運がいいとしか言えないな」

「そうであろう、そうであろう」

その時、ドアがノックされ、看護婦が食事を運んできた。

「今日は、たっぷりと食事をとって眠るといい。明日また見舞いにくるでな」

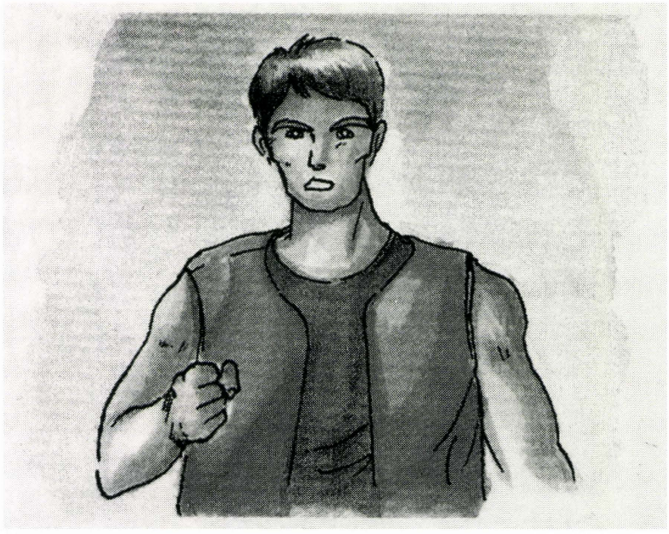
ブルドーは、そう言うとスラフとともに部屋を出ていった。

ホワイト・フォーンの砂浜の西端、そこにエステリア唯一の港町バルバドがある。

人口100にも満たないこの小さな町は、かつては海外からの商人たちが多く出入りし、この国でとれる鉱物の取り引きなどで、にぎわっ

ていたという。
しかし、あのドゥアール海に“嵐の結界”が出来てより、バルバドの町は、もとの寂しい漁業の町となっていた。
アドルはその町の高台に建てられた石造の小さな病院の一室で背中に受けた傷の手当てをされていた。
医者が言うには、もう半刻ほど止血が遅れていたら、アドルはこの世の者ではなくなっていたということだった。そして傷が完治するのに、三日はかかるだろうとも言った。
「体調が戻るまでゆっくりと静養していけばよい。金のことなら心配いらん。この町は、旅人に対しては親切だからな」
翌日、アドルを見舞いに来たブルドー親子は、そう言った。
「それで、１つ聞かせてもらいたいのだが」
ブルドーが言う。
「ここへは何をしに来たんじゃ!?　この国が、魔の住む国として恐れられているのは、わかっておろう」
父親の言うことにスラフも同意見だった。
そこでアドルは、故郷の村を離れ、諸国を旅してまわっていることを話しはじめた。そして、プロマロックでエステリアの謎について聞いた事も。
「多くの人々が、その謎を調べようとして、命を落としていったそうです。僕も、その謎とは何なのか調べようと思って……」
「この国へ来たというのか!?」
ブルドー親子は、呆れた顔でアドルを見つめた。
「一体、この国はどうなってしまったと言うんですか!?」
「詳しいことは、わしらにもわからんのだよ。突然怪物たちがあらわれ、わしらを襲うようになった。そんなわかりきった事実しか話せんのだ」
ブルドーは苦い顔をして答えた。
「この北にある砦の町ミネアに行けば、何かしら知っている者がいるかもしれんが、あてにはならんだろう」
「しかし……」
スラフがつぶやいた。
「このまま何もせず、ただじっとしていても怪物たちは、いつか我々をほろぼし、この国を乗っとるに違いない」
アドルは、そう思うのなら何故、原因をつきとめようとしないのかと説いた。
スラフは苦笑いして答えた。
「それは、何回も考えたさ。しかし、私はこの港の人々を守ってやらねばならない義務を持っている。私一人のわがままで、皆を死に追いやりたくはない」
スラフは席を立ち、漁に出かけると言って部屋を出ていった。
「あれもあれで苦しんでおるのだ」
ブルドーは窓から、病院をはなれてゆく息子を見つめながらつぶやいた。
「己の心の中で、謎を調べたいという欲望を村を守らねばという信念でおさえつけておるのだ。もし、わしがもう10ばかり若ければ、あやつを旅に出させてやるのだが」
アドルは、ブルドーとスラフの心の内を知らなかったといえ、彼らを苦しめてしまった事をくいた。

それから３日後、アドルの傷はすっかり治り、その日彼は港の方へと歩いていた。
バルバドの港は、プロマロックと比べるとかなり小さく、かつて鉱物でいっぱいつまっていた石造の倉庫は、半分くちはてている。
船つき場には大型の船はなく、小さな漁船が20隻ほど仲良く肩をならべて停泊している。
漁船をながめているアドルに声をかける者がいた。



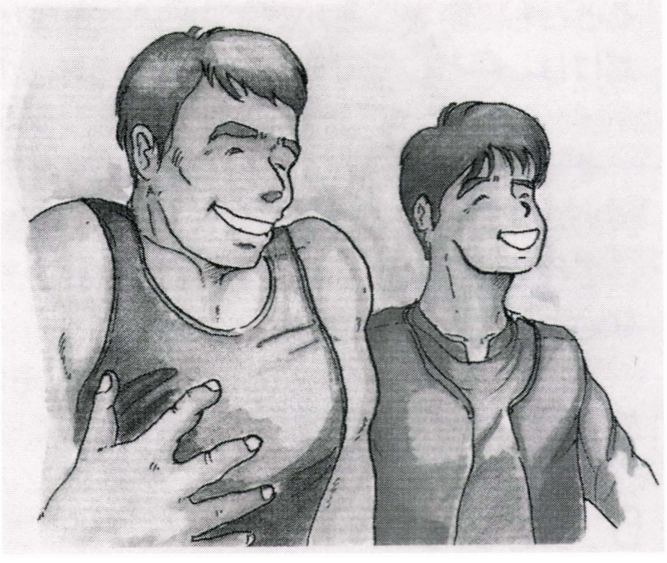
スラフである。
彼はこの港の責任者であり、全ての漁船の面倒を見る網元でもあった。
漁船は、日の出前と日の入り後にしか漁に出ず、昼間はずっと港につけっ放しにされているとスラフは、アドルに教えた。
「この辺じゃ何がよくとれるんです!?」
「何でも取れるよ。皮肉にも嵐の結界のおかげで至る所の魚が、ここらの沖合に流されてくるんだ」
「やっぱり、ここからプロマロックへむかおうとすれば嵐にあってしまうのか」
「ああ、10日位前にミネアの町からきた男が勝手に船を持ち出してな、あっけなく巻き込まれちまったよ」
２人は静かな昼下りの港を倉庫の方へと歩いていった。
水平線の上に、ボンヤリとグリアの山々が見える。そのふもとには、プロマロックの町が広がっているはずだが、はっきりと見えるわけではなかった。
「プロマロックの様子はどうだったね。初めてだったんだろ、ああいう所は!?」
スラフは、グリアの方を見ながら言った。
「けっこうにぎやかでしたよ。町には、色んな国の人々がいましたし、港は入る船、出る船でごったがえしてました。はっきり言ってめんくらいました。あのようなにぎやかさは自分の村では秋の祭りの時ぐらいだったから」
「それじゃ、あの港町では、君は毎日お祭り気分だったワケだ」
「それはいくらなんでも、毎日がお祭りだったら疲れてしまいますよ」
「それもそうだ」
２人は、ふき出して大声で笑った。
と、その時、町の中央のやぐらの上でドラの音が響いた。
「いかん、怪物どもが来たぞ」
スラフは、すばやくやぐらの方へ走ってゆき、アドルもこれについていった。
「どの方角からだ、数は？」
スラフは、高さ20メライのやぐらをスルスルと昇り、ドラを打ちならした男にたずねた。
「北の方角、カーロイドが20人です」
スラフは、遠眼鏡でその方向を見つめた。青白い体の小人族カーロイドが２列になってミネアとバルバドを結ぶ道を進んでくる。
「奴らめ、まだこの前のことに、こりていない様だな」
スラフは遠眼鏡をアドルに預けた。
「私は、これから戦いの指揮をとるため、皆の所へ行く。君はここ

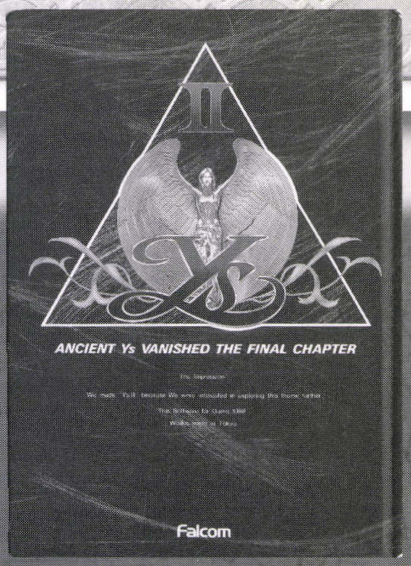
で待っててくれ」
「オレにも戦わせて下さい」
スラフは、ニッコリ笑ってアドルの頭をなでた。
「気持ちだけ受けとっておくよ。君はこの町の客人だ。その客人を危険な目にあわせたくない。わかってくれ」
アドルは、しかたなくうなずいた。スラフは再度笑顔を見せ、やぐらを降りていった。
スラフは、中央の広場に集まった男たちに何か話し、武器をその手に持つと、皆を引き連れて北の方へとむかっていった。
やがて怪物たちとスラフたちは、道の上で激しい戦闘が始まった。相手20に対し、こちらは30。力の面でもこちらの方が上回っており、戦闘は一気にこっち側が有利、怪物たちはバラバラになって北へと逃げていった。
アドルは、やぐらを降り、スラフのいる辺りへ走っていった。
スラフたちは、それぞれが軽いケガをした程度ですんでいた。
アドルが近づいてくるのを見て、スラフは手を上げて振った。
「意外と、あっさりケリがつきましたね」
「なに、私たちにかかれば、あいつらなんか赤子も同然さ」
スラフは、そう言って笑い、自分の家へ引き返していった。
しかし、怪物らの襲撃は、その日だけに限らず、連日連夜続くようになった。
しかも、日をおうごとに、それは強いものになっていった。
「奴ら、この町を全面的につぶすつもりなのか!?」
スラフだけでなく、町の誰もがそんな不安を抱きはじめた。
怪物たちのねらいは、沖合の漁場と港の船であった。彼らは、食料を獲得するとともに海をはさんだエウロペの世界へ渡るつもりだった。そのため、この港だけは、何としてでも死守し、怪物たちの足をくいとめなければならなかった。

そんな戦いの日々の続く中で、アドルは、ついに北の町ミネアへ行くことを決めた。何の恩返しもせず、バルバドをはなれるのはつらかったが、とにかく、この怪物たちのあらわれた元凶を調べ、たたかなければ、真の平和はおとずれないと判断したのである。
アドルは、ブルドーから服と食物、そして1000ゴールドをもらい、港町から旅立っていった。

[5.始まり]

バルバドとミネアを結ぶ道を北へ進むこと約30分、アドルの目の前には高さ10メライ、四方をとりかこむ防壁があらわれた。
あれが別名、砦の町と呼ばれるミネアであった。
この町の入口は北側に１つしかなく、南の方角からきた彼は防壁に沿って北側にまわるしかなかった。
しかしそこはまた、崖沿いの道でもあり、一歩踏みはずせば、10メライ下の岩のたくさん突き出ている海に落ちてしまう危険な所であった。
アドルは、慎重に１歩１歩進んでゆき、何とかして北の入口の前まで、たどりついた。
町の入口から北へは、１本の橋がかけられていた。
橋は、やはり海面から10メライほどの高さの所にあり、対岸も崖になっているのが見える。
とりあえず、アドルは、町の中へ入ることにした。
町の中は、整然としており、人々の姿も通りのあちこちによく見られた。
多分バルバドよりは、人口は多いであろう。しかし、活気はそれほどあるとは思えなかった。家という家はひっそりしていて、店はあるものの、客の姿は多く見られなかった。
とにかく今日からは、ここがアドルの新たな旅の出発地点となるのである。
アドルは再び町の入口の前に立ち、北にそびえる巨大な塔を見上げた。
あの塔には、何かがあるに違いない。
そんな思いが彼の心の奥底からしてきた。
アドルは、町の中へと入ってゆく。そしてこれから始まる冒険の旅に大きな期待をふくらますのだった。





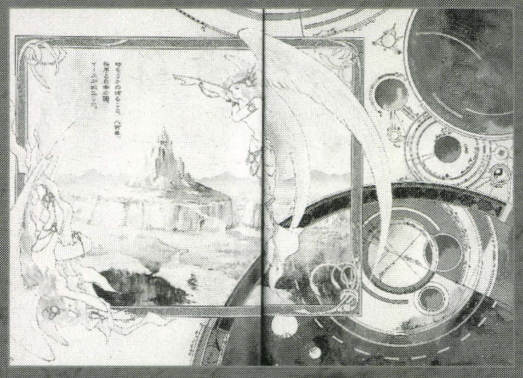
『イースⅡ』RARE MATERIAL

初代PC-88版『Ⅱ』プロローグノベル

●PC−88版『Ⅱ』マニュアルより

マニュアルを開くと飛び込んでくる、ファンタジックなイラスト。そして、壮大な世界観と前作の冒険を振り返る、詩のようなストーリー。

初代『Ⅱ』が発売された当時、このプロローグはマニュアルを手に取った多くのユーザーに衝撃を与えた。ここでは、『イース』ファンを魅了した挿絵イラストもふんだんに交えて、当時の雰囲気を再現しながらプロローグをお届けする。



『Ⅰ』のプロローグ同様、この作品も『ⅡE』の発売に際して、イラストの変更と若干の文章アレンジとともにマニュアルへ再録されている。主な変更点はひらがなを漢字にするといった表記に関するものだが、後作を踏まえて設定の矛盾が解消された部分もある。

なお、ここで掲載したイラストの一部は、本書第2章でカラーイラストを掲載した。独特の柔らかなタッチの筆使いを堪能してほしい。

『イースⅡ』RARE MATERIAL

『ストーリー』

あの日……。
これで長かった戦いも終わったのだ、と思えたあの時。
まだ幼さの残るアドルの横顔をつつむように
不思議な光がみちてきた。
その光はしだいに、まばゆさを増し
アドルにはもう、あたりを見ることさえできない。

時をさかのぼること、八百年。
秩序と自由の国、
イースが誕生した。

イースは、
美しいふたりの女神と
知恵と徳の深い六人の神官によって治められ

やがて、緑あふれる恵み多き国として
すばらしい繁栄をとげることになった。

「黒い真珠」
この美しい宝玉はイースの誕生とともに
作られ、すべての魔法の源となった。

この「黒い真珠」の魔力を使い、
六人の神官が作り出した
クレリアという金属のおかげで
イースは、ますます栄えた。

しかし、クレリアが作られる過程で
思いもかけなかった副作用が生じてしまった。
静と動、明と暗、善と悪……。
すべてと相反する「魔」が生まれてしまったのだ。

「魔」の叫びが暗雲を切り裂き
地下から噴き出した溶岩は野原を焼きつくし……
平和だったイースの地に災いが荒れ狂った。

六人の神官たちは早急に
災いの元凶であるクレリアを地下深く封じこめたが
生まれてしまった「魔」の勢いは、もはや止めることはできなかった。
人々が、最後の砦サルモンの神殿に追いつめられた時、
神官たちは黒い真珠の力により
神殿を天空へ昇らせ、災いの狂気から逃れた。

魔物たちは、天空に昇ったサルモンの神殿を追いかけ
魔力を結集してダームの塔を作った。

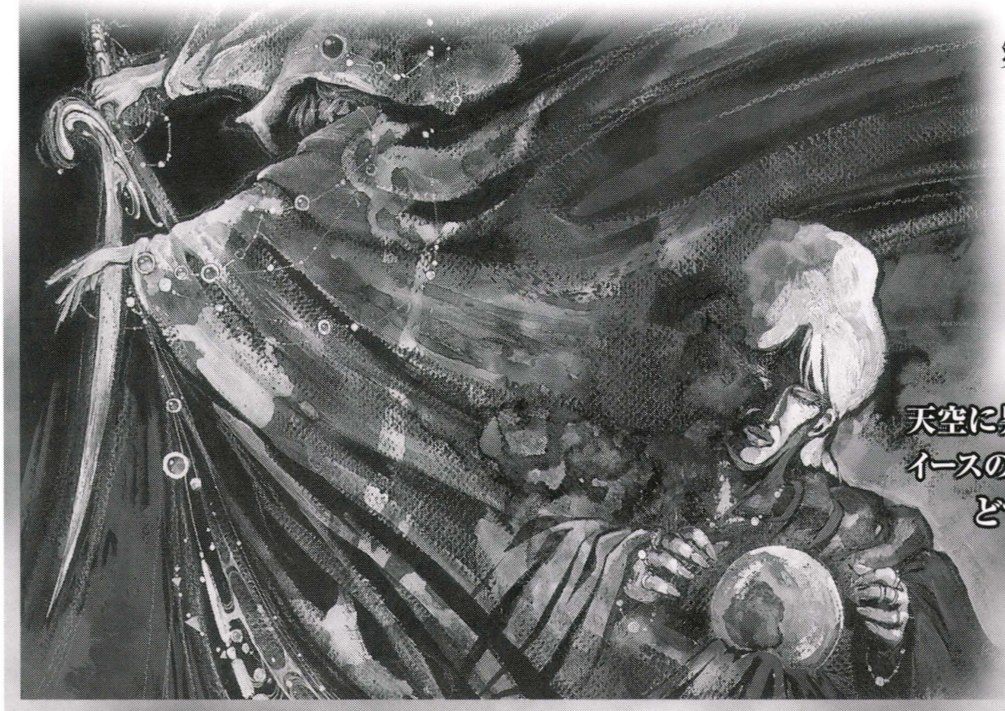
女神が二人とも姿を消した。
しばらくして、なぜかぷっつりと魔物の追撃が止まった。

一応の平和はもどったが
イースはすでに以前のイースではなかった。
イースの宝と唱われた女神は消え、
サルモンの神殿も地上から離れた今となっては。

いつか本当の平和をイースの地に復活することを願い
六人の神官は、それぞれ六つの章に分けたイースの本を
それぞれの子孫へたくした。
イースの本六冊がそろった時、大いなる力が生まれる。

そして、平穏な日々が七百年の間、続いた。
今や女神もサルモンの神殿も忘れ去られ
イースの歴史を知っているのは
神官の家系だけになったころ。
クレリアが「銀」という名の鉱物として、
掘り出されてしまった。

かつてのイースが
クレリアによって栄えたと同じように
また、銀によって
人々の暮らしはうるおったのだが……。



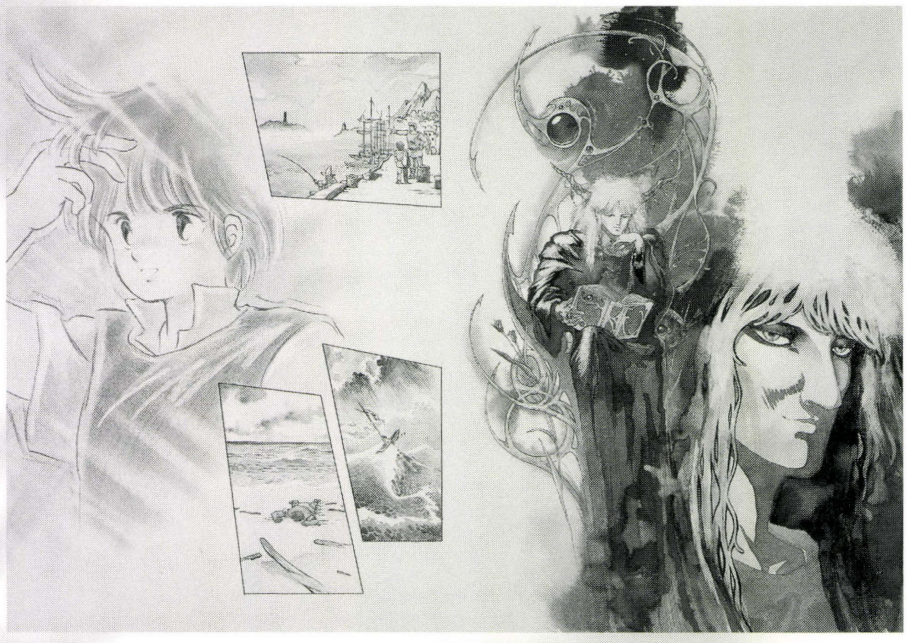
災いの元凶クレリアに手をだすと
「魔」が再びよみがえる……。
古い言伝えのとおり、
黒マントの男が地下深くから
「魔」を解き放してしまった。

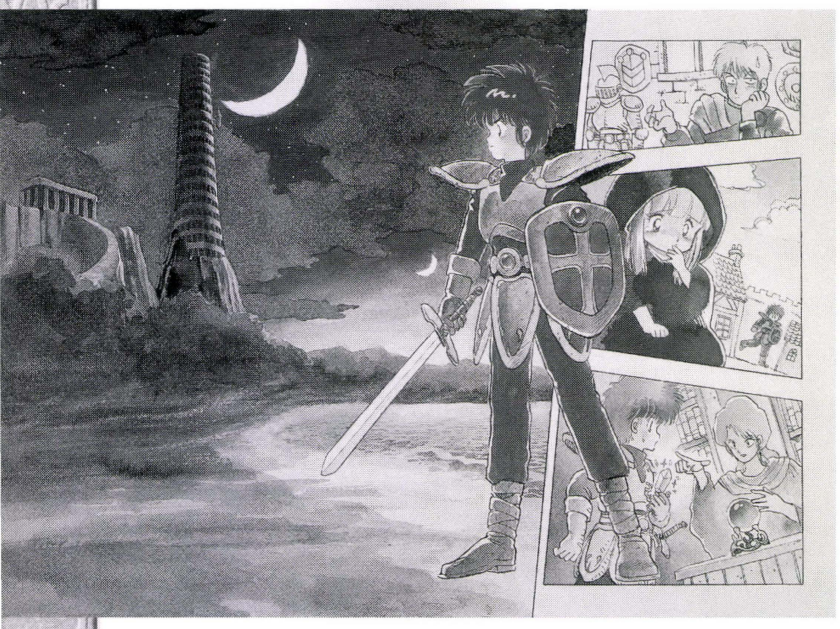
ダルク＝ファクト……
天空に昇ったサルモンの神殿へ行き、
イースのすべてを手中に治めるという
どす黒き野望を持った、魔導師。

ちょうどそのころ、
ひとりの青年がこの地に
たどり着いた。
彼の名はアドル。

「冒険」という魔法に魅いられた少年。
彼は好奇心に満ちた黒く輝く目
どんな岩山でもよじ登れる身軽な体
そして、決してあきらめない
意志の強さを持っていた。

ミネアの町の、ただならない空気を
敏感に感じとったアドルは
運命の渦に巻きこまれていくように
冒険へと足をふみいれた。
自分がイースの運命を
左右することになるのも知らずに……。





町から銀製のものが盗まれるという。
行方知れずの人が後を絶たないという。
「イースの六冊の本を取り返さなければ……」
サラという女占師の言葉に導かれ
アドルは大きくえぐれた穴のふちに建つ、
神殿へと向かった。

神殿の地下迷宮に監禁されていた、
若く美しい娘フィーナとの出会い。
多くの助言をさずけてくれた、
ゼピック村のジェバ婆さん。
イースのすべてを見てきた木、ロダ。

恐ろしく入りくんだ、神殿の地下迷宮や廃坑のなか、
魔物たちの、激しく執拗な攻撃をくぐりぬけ
一冊一冊集めたイースの本により、
イースの歴史が徐々にあきらかとなってゆく。

そして、最後の砦、ダームの塔へ。

謎の老人ラーバ。
神官の血を引く、ルタ＝ジェンマ。
牢獄の中から助けだしてくれた、ドギ。

盗賊ゴーバンに案内されたアドルは、
邪悪な魔物の徘徊する塔の中でも様々な人々に出会う。
以前銀のハーモニカを取り返してあげた詩人レアも
なぜか塔の中に幽閉されていた。

数々のトラップがしかけられた塔を一階一階登ってゆくアドル。
魔物は、より強力に手ごわくなってきた。

ダルク＝ファクトは、塔の最上階で待っていた。
クレリアで身を固めた彼にダメージを与えられるのは、
やはりクレリアの剣しかなかった。
ダルクの投げつける炎を受けながらも
戦いのすさまじい緊張感からか、なぜか熱さも痛みも感じなかった。
あるのは、激しく胸を焦がす、勝利への執念だけだった。

長い死闘の末、ダルク＝ファクトの目に
恐怖とあきらめの入り交じった色が浮かぶ。
「こんなこわっぱに……」
青く澄んだ天空に浮かぶサルモンの神殿が、
最後の息を深く吐き出した彼の脳裏に浮かび、そして消えた。

空の色が青みを帯びてきた。
重くたれこめていた雲が、ゆっくり流れ消えてゆく。
どこからか明るい鳥のさえずりが聞こえはじめた。
朝日が昇ろうとしていたのだ。

あたたかく満たしてゆく、冒険者だけが知る充実感。
時の感覚を失っていたアドルは、ひとり戦いの終わりをかみしめていた。

床に崩おれたダルク＝ファクトの黒いマントの下から
最終章が記された、イースの本が見つかった。

塔の窓から地上を見おろすと、朝もやに包まれたゼピック村が見えた。
ジェバ婆さんの家も見える。
「そうだ、地上に帰ったら、一番にこれまでのことをフィーナに話してあげよう」
優しく微笑む彼女の顔を思い浮かべるアドルを、やわらかな光がつつんでゆく。

「イースの本六冊がそろう時、大いなる力が生まれる……」

不思議な光は徐々に強さを増し、アドルにはもう辺りを見ることもできない。
アドルには聞こえない声で、光が告げる。

「本当の戦いは、まだ終わってはいないのだ。
選ばれし勇者よ、天空へ翔べ」

『イースⅢ』RARE MATERIAL

初代PC-88版『Ⅲ』プロローグノベル

●PC－88版『Ⅲ』マニュアルより

『Ⅰ』、『Ⅱ』に引き続き、『Ⅲ』のマニュアルにもプロローグノベルが掲載された。やはり、ゲームスタートまでの隠されたエピソードや世界観を描くもので、ドギとエレナたちの関係や、フェルガナ地方の描写などがされている。ゲームのプレイ前、クリア後を問わず、新たな発見ができるはずだ。

'03年現在、『Ⅲ』はエターナル化されていないため、本書で約14年振りに再録されたことになる。

『イースⅢ』RARE MATERIAL

『ストーリー』

ドギの故郷であるフェルガナ地方を襲う異変や、ドギの幼なじみの話など、ゲーム本編からも明らかになる情報の補完説明がなされている。また、文化・風習といった設定面に関する言及も多く、資料的な価値も備えているのが特長だ。

ちなみに『Ⅳ（PCE）』の未使用音声では、ドギが山猫に驚く会話が聞ける。これは、このノベルの１場面を再現したものであろう。

かすかな風が吹いていた。

山岳地帯をこえて、海の近くにあるレドモントの街へ続く街道は、人通りの少ないわりに、よく整備されている。

道はばが広く、起伏もあまりないうえに、道の両側に立ち並んだ木々はさわやかな木かげを旅人たちに提供し、旅の疲れをいやしてくれる。

道は小高い山々の尾根にそって切り開かれているので、見晴らしもよかった。

空が晴れわたっている時には、幾重にもつらなっている山々の向こうで輝いている青い海をながめることもできた。

二人の旅人が、木かげでからだを休めていた。

その日はあいにく曇り空で、水平線のあたりはどんよりとした灰色にかすんでいた。それでも旅人の一人、若い方の男は立ったまま、熱心に目の前に広がっている風景に見入っていた。

かすかに吹く風が青年の髪を揺らしている。そのあざやかな赤い髪は、彼の内に秘められた意志の強さをそのまま示していた。腰の鞘には一振りの剣が納められている。

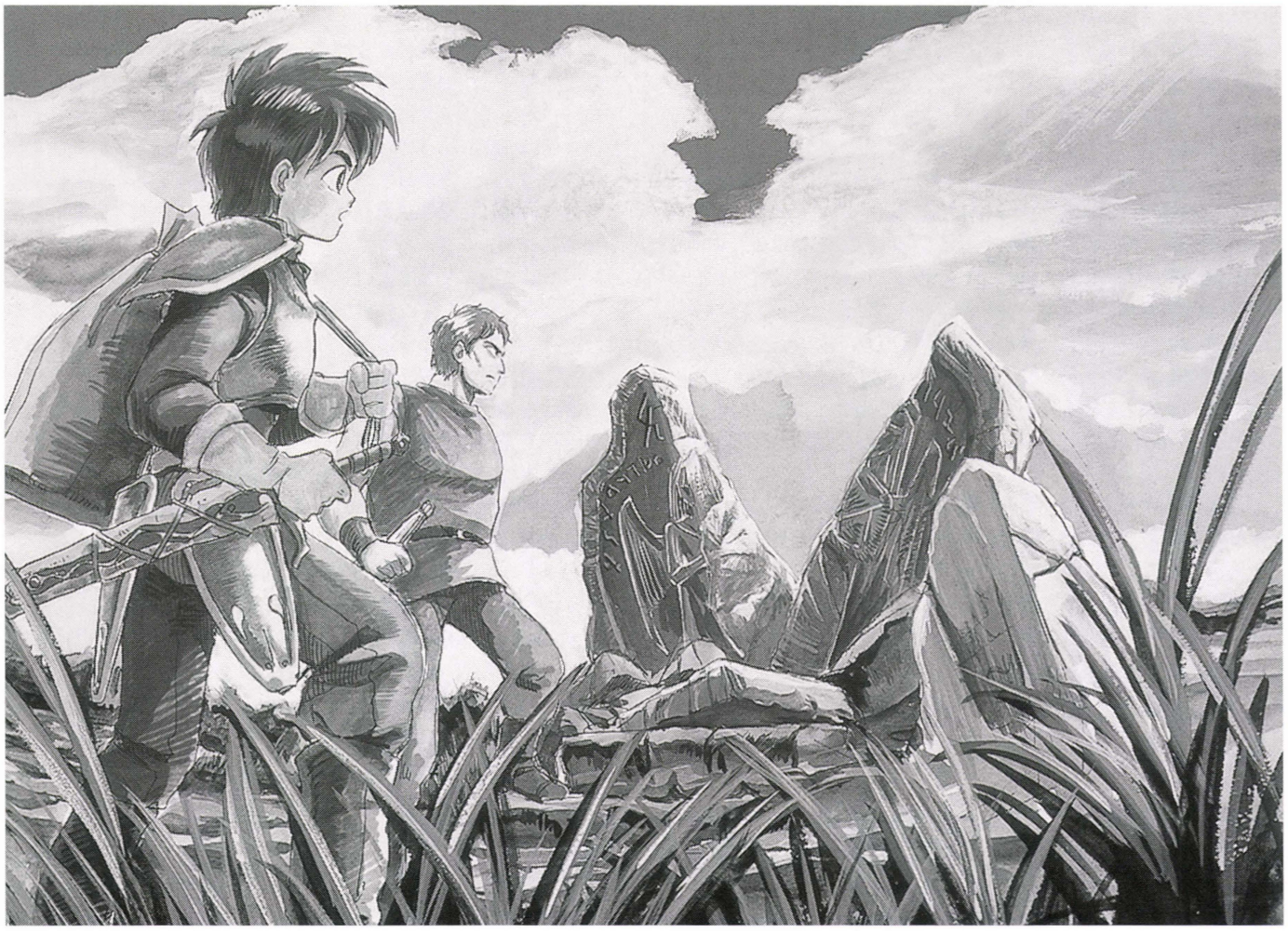
彼こそ、後の世に偉大な冒険家として名を残すことになるアドル＝クリスティンだった。彼は19歳で、少年期から青年期への移行期にあった。

アドルの連れの男は、アドルよりも年上のようだ。25、6歳といったところだろうか。筋肉の盛り上がった、たくましい体つきをしている。

彼は元盗賊のドギだった。アドルは以前、ある冒険をした際、ドギに助けられたことがある。それ以来のつきあいだった。

ドギは道のわきにある太い木にもたれかかるようにしてすわり、アドルに思い出話を聞かせていた。

アドルは、ドギの話に相づちをうちながらも、けむって見えない水平線に視線を向けたまま、彼の故郷をめざすきっかけとなったあのでき事を思い出していた。



すっかり意気投合したアドルとドギが、一緒に旅にでてからもう2年あまりになる。二人は足の向くまま、気の向くままに、さまざまな土地を訪れた。しかし、ドギの故郷を訪れることになるとは、二人のうちのどちらも予想していないことだった……あの日までは。それは全くの偶然としか言いようがなかった。

隊商の一団が、たまたま二人の滞在していた街にやってきたのは、今から3ヵ月ほど前のことだった。街の広場で荷をおろし、店を開いた隊商たちのまわりには、たちまちのうちに人だかりができた。このあたりでは手に入らない珍しい品々もさることながら、隊商たちが通ってきた異国の話にひじょうに興味があったからだ。アドルとドギも群衆の中に混じっていた。

商人たちは六人いたが、みんな一様に疲れきった顔をしていた。

どんな話が聞けるかと、期待に満ちた人々を前に、彼らはしきりに愚痴をこぼしはじめた。

「この街に来る前に、フェルガナという地方を通ってきたんだ。だが……少しも商売にならなかったよ」

続けて、彼らは商売にならなかった理由、フェルガナ地方を襲った災難について語った。原因のはっきりしない異常気象や病気により、周辺の穀物や作物の凶作が続いており、さらにそれが原因でたいへんな物価高におちいっているという。

「広い農地一面の作物が全部黄色く枯れているのさ。だが、奇妙なことにすぐそばの森の木々は元気に青々としているんだぜ！　あれは絶対普通じゃないな。それで俺たちは、こんな所に長居してもいいことはないと思って、早々に退散してきたというわけさ」

商人たちの話は、それから別の話題へと移っていったが、すっかり彼らの話に夢中になっていたアドルは、ドギの顔色が変わったことに気づけずにいた。

アドルがいつになく深刻な顔をしたドギから、フェルガナ地方のレドモントが彼の生まれ育った街であること、そして10年ほど前に出たきり一度も帰っていないことを打ち明けられたのは、その日の夜のことだった。

ドギの話が続いていた。

「ここまで来れば、レドモントの街はもうすぐさ。あと一日半ほどの距離だ。今夜、途中にあるアーグの街に泊まれば、明日、日が暮れるまでには着けるはずだ。今までお前と一緒にいろんな街へ行ったがな、レドモントよりも素敵に思える街はなかったな。このあたりは、よそではとれない鉱物や穀物が豊富にあって、とても潤った街なんだ。住んでいる人も、みんな気だてのいい人ばかりでな、孤児だった俺が無事に育ってこれたのもそのおかげさ。

俺は小さい頃から悪ガキでな、遊び仲間を引きつれていろいろ悪さをしては、大人たちを困らせていたっけ。あいつらももう立派な大人になっただろうな。街に着いたら紹介してやるよ」

ドギはそう言ってから、我に返ってあたりを見まわした。

「いけない、つい長話になってしまったな。そろそろ出発しないと、アーグの街に着く前に日が暮れてしまうぞ」

木かげで休んでいた時は真上にあった太陽も、今では西の空に傾きつつあった。

それまでなだらかな登り坂だった道が下り坂になり、急に左側に折れている場所の少し前で二人は足を止めた。

そこには、アーグの街まであと1クリメライ(約1.2km)という道標と、付近の住民や旅人たちから素朴な信仰を集めている道祖神の

小さなほこらがあった。いや、以前はあったという方が正しいのかもしれない。なぜなら、今、二人の目の前にあるそれらは見るかげもなく破壊され、荒らされているからだ。

「いったい誰がこんなことを……」

ドギがあっけにとられてつぶやいた。

人間のしわざとは思えなかった。ひとかかえほどもある大きな石でできた道標や、ぶ厚い石の板を使って作られたほこらが、いとも簡単に割られ、砕かれて瓦礫と化しているのだ。おまけに石のかけらの表面には、所々に深くえぐられて残った鋭い引っ掻き傷がついていた。それはどう見ても、大きなかぎ爪の跡にしか見えなかった。けれどもドギの記憶では、この街道の周辺にはそんなかぎ爪を持った生き物はいないはずだった。野盗や追い剥ぎの心配が全くないとは言いきれないにしても、獣に襲われる心配はない街道だったのだ。

「さっきから何かが変だと思いながら、いったい何がおかしいのかわからなかったんだが」

今にも森の中からかぎ爪の主が飛び出してくるのではないかと心配しているかのように、あたりを見まわしてドギが言った。

「どうしてこの森には生き物の気配がしないんだ？　鳥のさえずり一つ聞こえないなんて不自然じゃないか。昔、この街道を歩くと鳥どものさえずりがうるさくて、頭が痛くなることさえあったのに」

そう言われてみると、普通なら邪悪さとは無縁なはずの森の静けささえ、まがまがしいものを含んでいるように思われた。

ふいに、森の静けさをついて、道の前方でさわぎが起こった。何か大きなものが倒れこむにぶい音、猛り狂った獣のうなり声、苦痛に満ちた、助けを呼ぶ男の叫び声、はげしく格闘しているらしい物音などが一緒になって、二人の耳に飛びこんできた。二人は反射的に剣を抜くと、音の聞こえてくる方向へ走りだした。

弓なりになった道を曲がると、赤茶色の獣に襲われている男の姿が見えた。

あおむけに倒れた男の上に、大きな、猫に似た獣がのしかかって、男ののどをねらっていた。男が必死に両腕でのどをかばっているので、かみつくことができずに焦れた獣は、男の腕に爪をたて、ひっきりなしに耳ざわりなうなり声をあげていた。

剣を振り上げた二人が走りよると、獣は気配を感じてすばやく頭を上げた。意外なほど冷静な、知性のかけらさえ感じさせる金色の目が、二人と、振り上げられた剣を見すえた。実際には短い間だったにもかかわらず、二人には時が凍りついたかのように感じられた。

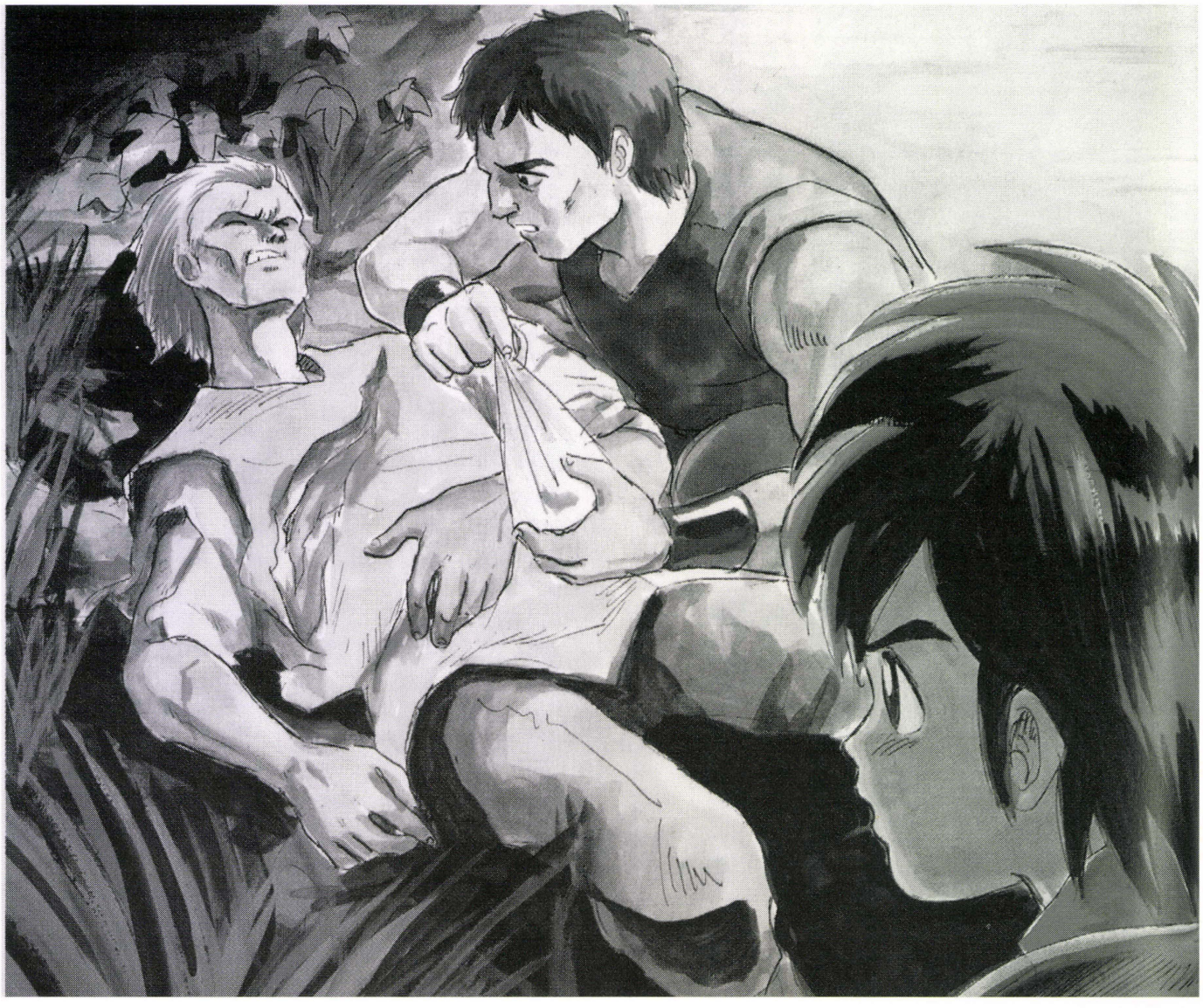
一瞬のち、獣は身をひるがえすと、森の中に姿を消した。

二人は倒れている男のかたわらにかがみこんだ。

男は目を閉じ、上半身を血まみれにしてうめいていた。

二人は袋から清潔な布と血止めの効果がある薬草を取り出すと、男の手当にとりかかった。幸いなことに、血が止まってみると、怪我は出血のわりに軽いものだとわかった。介抱するうちに、青ざめていた男の顔に血の気が戻ってくるのがわかった。

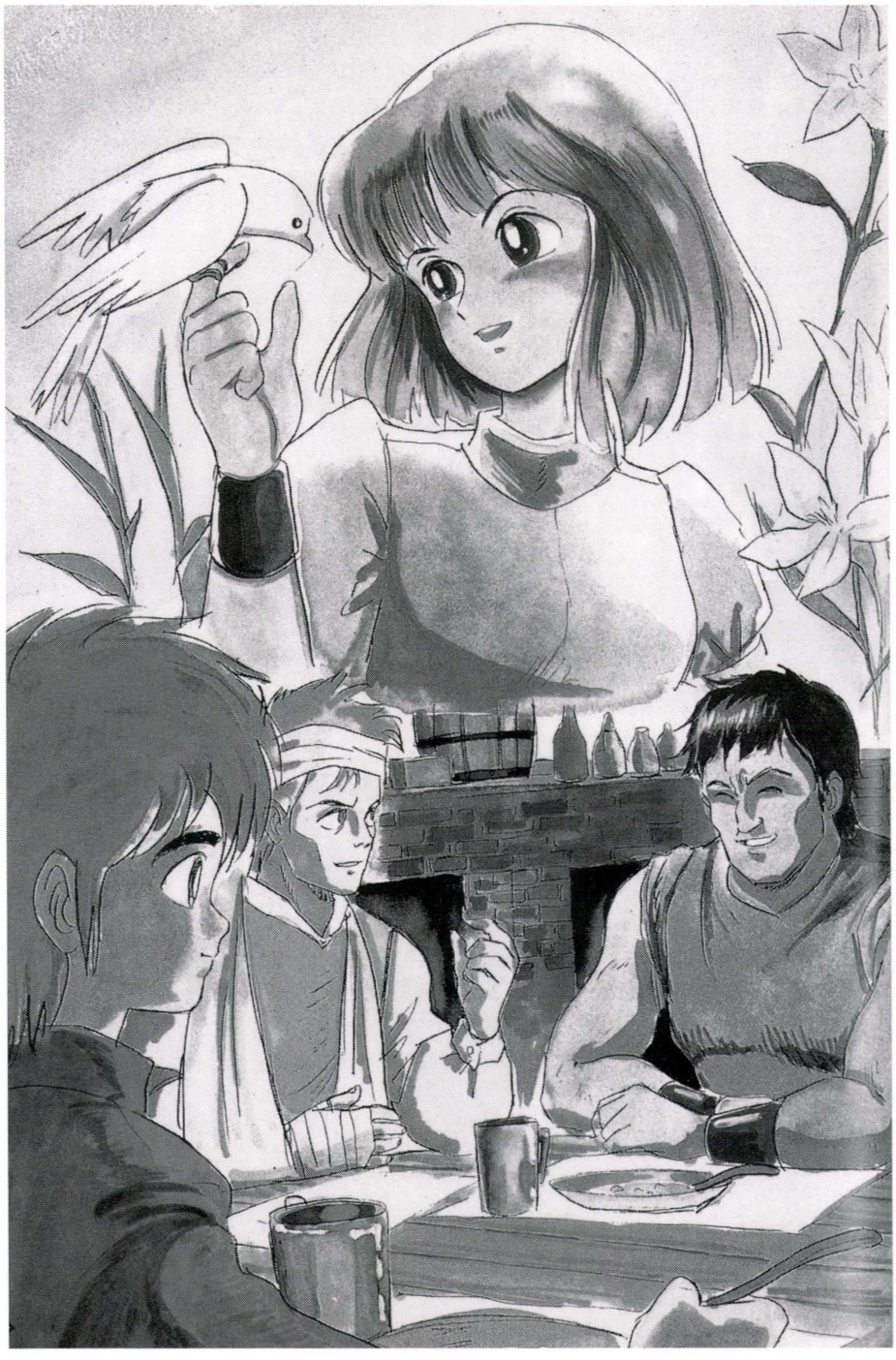
アドルが安堵のため息をついた時、先ほどから男の顔をまじまじ



と見つめていたドギが、低く声をかけた。
「もしかしたら……お前はロアルドじゃないか？」
　反応があった。男は目を開け、自分をのぞきこんでいる顔を認めると、驚きに満ちた声をあげた。
「ドギ！　本当にドギなのか？　10年前、何も言わずに街を出ていったきり全く音沙汰がないものだから、みんな気にしていたんだぞ。いったいどうしたんだ？」
「まぁ、いろいろあってな。とにかく詳しい話は後だ。歩けるか？」
「大丈夫だ」
　ロアルドは、ドギに肩を借りて歩いた。彼はドギの昔の遊び仲間だった。歩きながらロアルドは、現在はアーグの街にある宿屋で住みこみで働いているのだと語った。
　彼らがどうにかアーグにたどり着いた時には、空が暗くなりはじめていた。
　宿屋の主人は、使いに出かけたロアルドがなかなか帰ってこないので、気が気でなかったようすだった。三人が宿屋にたどり着くと、主人はとても喜び、事情を聞いて、しきりにアドルとドギに礼を述べた。そして、ぜひ今夜の宿と食事は自分のおごりで提供させてほしいと申し出た。

宿屋は２階が寝室、１階が酒場兼食堂という造りになっていた。泊まり客はアドルとドギの他にはいなかったが、食堂は食事や、酒を飲みにやってきた住人たちで賑わっていた（壁に貼られた値段表を見て、二人は物価高だという話が嘘ではないことを知った）。
　二人が食事をしていると、医師に手当をうけてかなり元気を取り戻したロアルドがやって来て、ドギの横に腰を降ろした。
「改めてお礼を言うよ、ありがとう二人とも。もしあの時、君たちが来てくれなかったら、今頃は生きていられなかっただろうな。
　ところでドギ、本当に今までどうしていたんだ？」
「いろいろな所を転々としていたのさ」
「いろいろな所を転々と……か、お前らしいな。お前が帰ってきたと知ったら、レドモントのみんなも喜ぶだろうな。アドニスの奴は、親父の後を継いで武器屋の主人になってるし、シンシアはアイテム屋を経営している。ガードナーとは街の入口で会えるぜ。お前が昔よく世話になった宿屋のじいさんも、変わらずに元気でやってるよ。
　チェスターは……城で働くようになってな、ほとんど会う機会がないんだ。たまに見かけても忙しそうにしてるんで、話しをする暇もないんだ……そうだ！　エレナのことを覚えているか？　お前が街を出ていった時はまだほんのガキで、小犬みたいにいつも俺たちの後ろをついて歩いていた、あのエレナだよ。とてもきれいな娘に成長していて、会ったらきっとびっくりするぜ」
　ドギはうれしそうに昔の知り合いの消息を聞いていたが、故郷に戻ってくることになった理由を思い出したのか、急に深刻そうな顔になった。
「ロアルド、お前を襲った獣は山猫のように見えたが……違うか？」
「そうだよ。あれは山猫だ」
「まさか……！　山猫は臆病な性質で、人を襲うなんてことは絶対にないはず――」
「確かに昔はそうだった。でも今はそうじゃないんだ」
　ロアルドはドギの言葉をさえぎるようにそう言うと、意味ありげな目を向けた。いつのまにか、彼らの会話を聞きつけた住民たちが、コップを片手に、彼らのまわりに集まっていた。住民たちは不安のはけ口を求めるかのように、二人に向かって口々に話しはじめた。

最近、急に攻撃的になったのは山猫だけではない。以前は挑発でもされない限り、人を襲うことなどなかった生き物たちが理由もなく人を襲うようになっている。そればかりではない。もともとこのあたりに住んでいた生き物たちの数が減りつつあり、かわりに昔は見かけたこともなかった異形の奇怪な生き物が目立つようになった



のだ。郊外に出かけていったまま、行方知れずになる人が増えており、猟師も危険な森の中で狩りをしたところで、ろくな獲物もないので休業状態におちいっている。

時々、深夜になると、遠くの方から不気味なざわめきが伝わってくることもある。嵐の音にも似ているが、風の全く吹かない夜であっても聞こえてくるので、風の吹く音でないことだけは確かだ。注意を払って聞くと、音に混じって詠唱や叫び声（その声は人間と獣の両方の要素を持っている）が確かに聞こえるという。その音の正体をつきとめようと出かけていった者もいるにはいたが、二度と戻ってこないか、生命を失った姿で発見されるかのいずれかだった。

今では、街は堅固な壁によって囲まれているので一応は安全なのだが、それ以外の場所は危険なので、夜になると家の外へ出る者はいなくなった。さらに追いうちをかけるように、レドモントの街の近くにある火山が急に活発な活動をはじめた。この火山は長い間ずっと沈静化していたのだが、何の前触れもなく、ある日突然ものすごい轟音や地響きとともに噴火した。それからというもの、近くの住民たちは噴火音や地震等の不安にも悩まされるようになったのだ。

このような話を住民たちは、アドルとドギに次々と語った。

「原因のはっきりしない作物の枯れ死といい、この土地で何かが起こっている、あるいは起こりつつあるということだけは確かなんだ。そのままにしておいたら、とんでもないことになるような何かが。しかし、いったいどうすればいいのかがわからない……」

ロアルドの言葉に、思いは同じなのか、その場に居合わせた誰もが黙りこんでしまった。

次の日の朝早く、アドルとドギは、ロアルドの見送りをうけながら出発した。

二人は昨夜の話を聞いた後だけに、街道の周囲に注意を払いながら歩いた。

かなり日が高くなった頃、漂浪民の一団と出くわした。彼らは定まった土地に住まず、占いや曲芸などをして報酬を得ながら各地を放浪している民族だ。彼らの占いは、よく当たると評判だった。

ドギが声をかけると、一団は立ち止まった。彼らは、早朝にレドモントを出てきたのだと言う。街の様子を尋ねてみたが、すでに知っている以上のことは聞けなかった。しばらく彼らと話した後で、ふと思いついたように、ドギがアドルの顔を見て言った。

「そうだアドル、このあたりを襲った災いの原因が何なのか、これからどうなるのか、占ってもらわないか？　何かわかるかもしれない」

アドルがうなずくと、ドギは占い師に金を渡した。

占い師は、艶のある黒い髪を腰まで伸ばした、若く美しい女性だった。女は道端に小型の丸テーブルを組み立て、その上に大きな水晶球を据えると、両手を水晶球の上にかざし、精神を集中させた。

そして――その場にいた他の者たちは何も見ることができなかったのだが――女は確かに、水晶球の中に何かを見たのだ。女の顔色がさっと変わり、見る見るうちに蒼白になった。

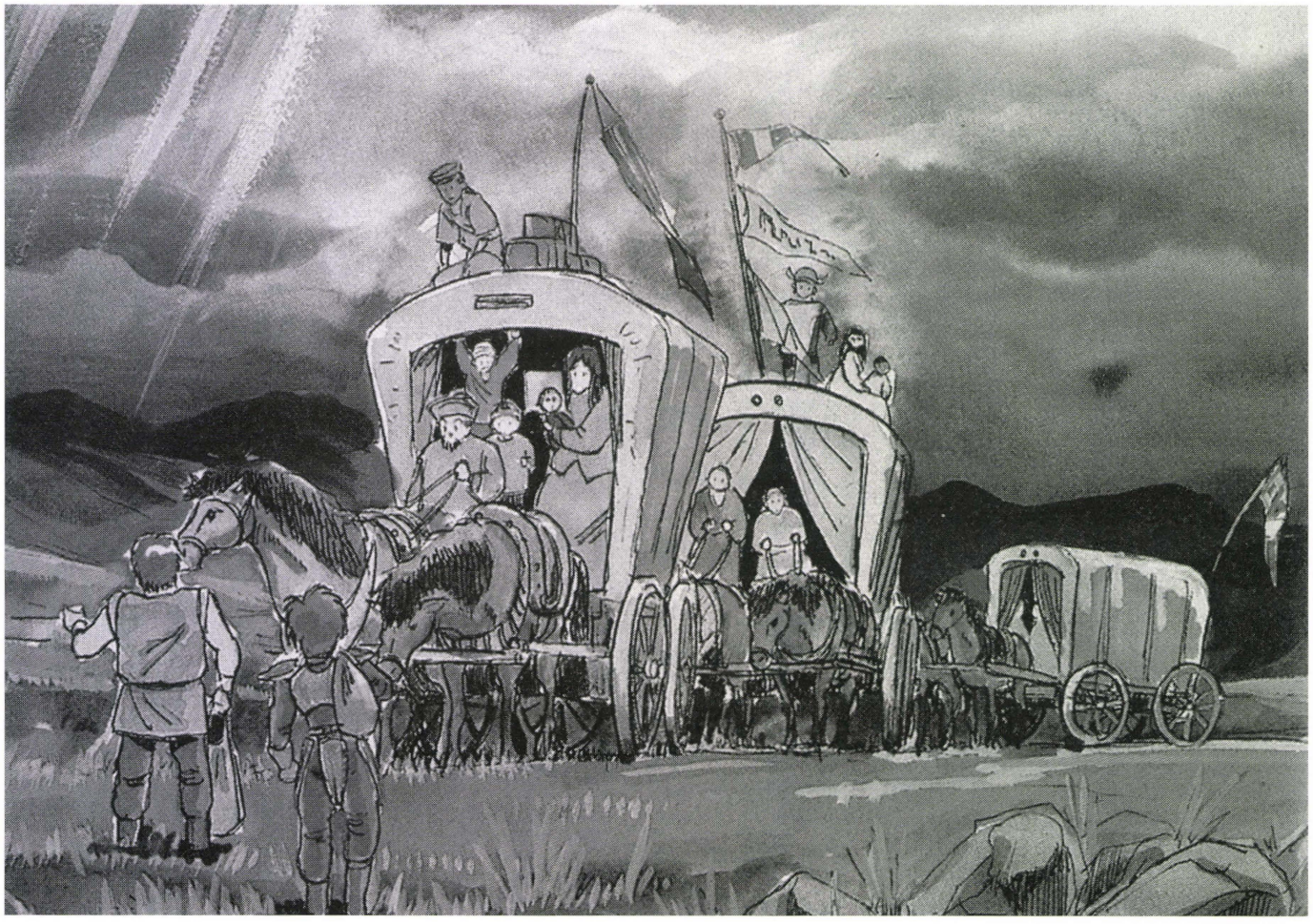
漂浪民の者たちは、彼女に不審そうな目を向けた。もう長いこと、彼女は占いをしているが、彼女がこのような反応を示したことは今まで一度もなかったからである。

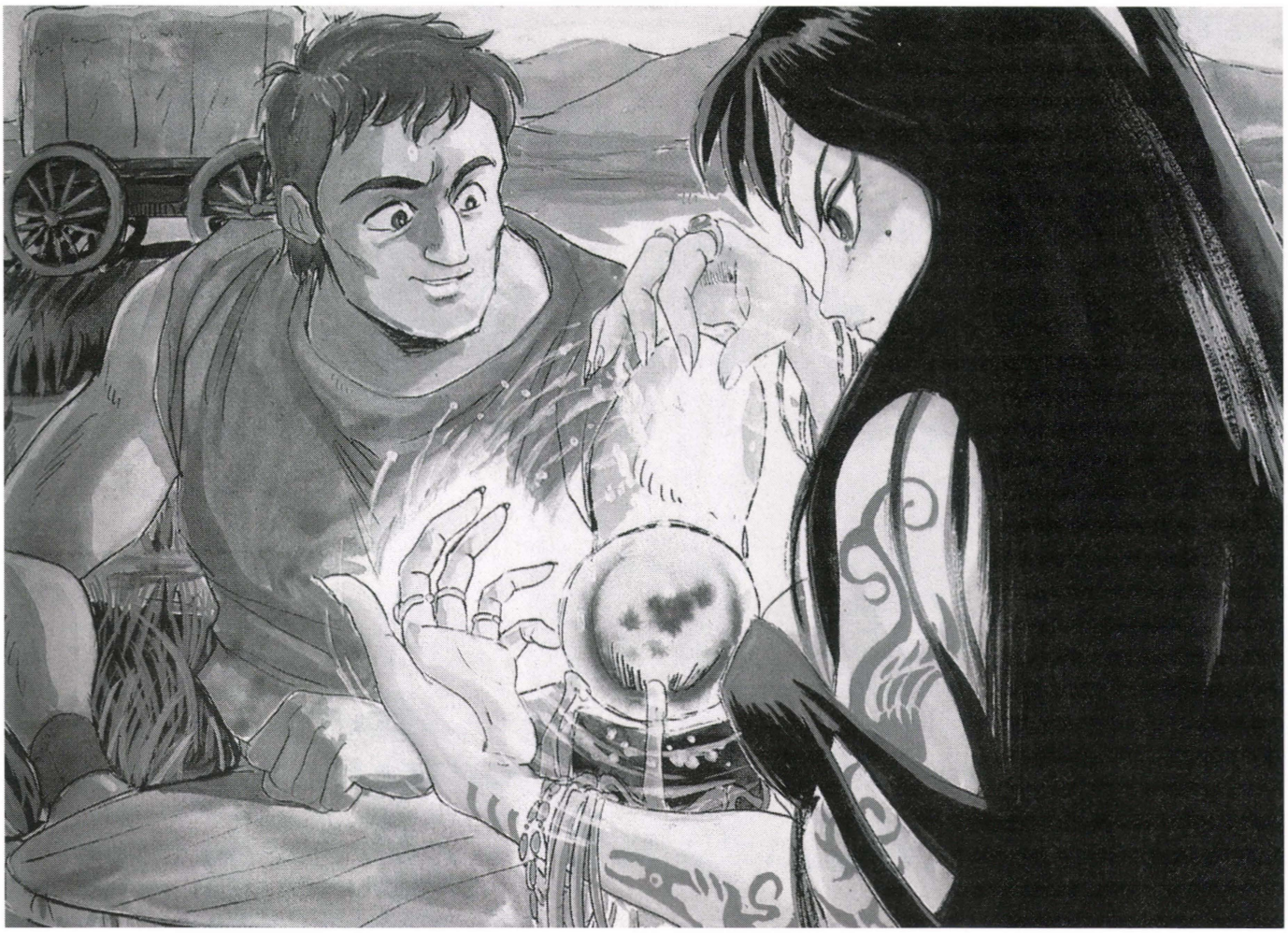
彼らが見守るうちに、女は今にも失神しそうな様子になり、ぶるぶる震えはじめた。

漂浪民の一人が、今にも倒れそうな女を助けようと近よりかけた時、テーブルの上の水晶球に変化が起こった。

それまで透明で、澄んだ輝きを放っていた球の中心部分に、ぽつんとにじむようにして小さな黒い点が現われた。それはまるで霧のように見え、見る見るうちに広がり、水晶球全体を黒く曇らせた。

一同は背筋の寒くなる思いで、真っ黒になった水晶球を見つめた。





誰もが、正体ははっきりしないが、何か邪悪なものの気配をそこから感じとったのだった。

突然、球の表面にひびが走ったかと思うと、内部で激しい爆発が起こったかのように、鋭い音をたてて粉々に砕け散った。

占い師の女は、何かに頭を殴りつけられたかのように大きくよろめき、意識を失って、その場に崩れ落ちた。

女は手当をうけてほどなく意識を取り戻したが、水晶球の中に見たものについては、何一つ語ろうとはしなかった。彼女の顔には尋ねることをためらわせる、ひどくおびえた表情があった。

女は仲間に向かって、二言三言ささやいた。それは、先ほどドギやアドルと会話した時に用いた共通語とは違う、漂浪民族の言葉だった。だから、ささやき声は聞こえても、二人には全く理解することができなかった。けれども女が口にした言葉のうち、ただ一つの単語だけが、なぜかいつまでも耳について離れなかった……『ガルバラン』。それは、初めて聞いた言葉であるにもかかわらず、とてつもなく不吉で邪悪なものを感じさせる響きがあった。

漂浪民の男の一人がドギに近づき、半ば押しつけるようにして、先ほど受け取った金を返した。それから、漂浪民たちは二人に向かって一礼すると、まだふらついている占い師をいたわりながら、足ばやに立ち去っていった。

漂浪民の一団と別れて、再び歩きはじめてからどれくらいの時がたっただろうか。

先にたって歩いていたドギが足を止め、前方を指差しながら振り返って言った。

「やっと見えてきたぜ、アドル。あれがレドモントだ」

ドギのそばに駆けよると、アドルの目にもレドモントの街が飛びこんできた。

高くそびえたつ木々に包みこまれるようにして、レドモントの街があった。

街の周囲は、石を切り出して作った頑丈なブロックで囲まれている。

林の間を横ぎるようにして流れる川が、街の入口の検門所へ続く橋の下を通っていた。

街の外のあちらこちらに、荒れはてた農地が見えた。

「どうだい、美しい街だろう」

言葉を失って街を見つめているアドルに向かって、ドギが得意そうに言った。

アドルは視線をそらさずに、黙ってうなずいたまま、街を見つめ続けた。

確かに、美しい風景だった。だが、それだけではなかった。

アドルには、予感がした。それはつかの間の印象ではなく、時がたつにつれて、ますますはっきりとしたものになっていった。

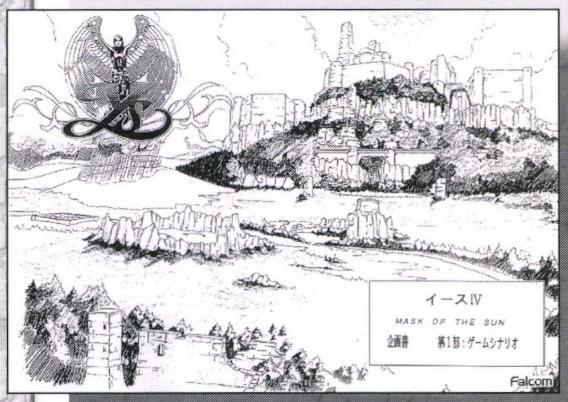
何かが待ちうけているという、ほとんど威嚇的ともいえるほどの雰囲気が、街だけではなく、まわりの土地全体から押しよせてきていた。

「さぁ、あと少しだ。行こうぜ、アドル」

ドギはそう言うと、前よりも早足で、街をめざして歩きはじめた。

アドルは、まとわりつくようにする予感を振り払うと、急いでドギの後を追った。

それが、アドルの新しい冒険のはじまりだった。



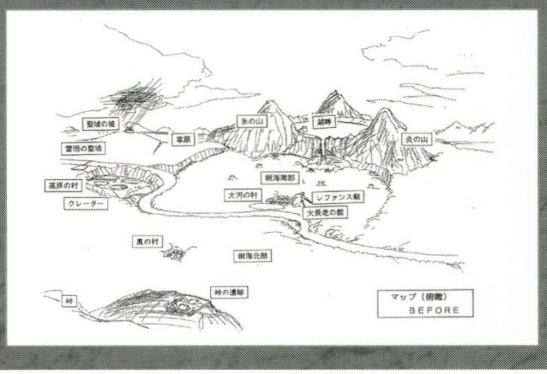
『イースⅣ』RARE MATERIAL

『イースⅣ』キャラクターラフ画&シナリオ原案

●『イース マテリアルコレクション2』より

日本ファルコムの原案をもとにメーカー2社がゲームを制作するという、特殊なスタイルが採られた『Ⅳ』。その原案は既に散逸してしまったが、かつて発売された壁紙や音楽データが入ったパソコン用の素材集『イース マテリアル コレクション2』で、その一部をかいま見ることができる。

ここでは現存する数枚のシナリオ原案と、主要キャラクターの設定案を掲載する。



『イースⅣ』RARE MATERIAL①

キャラクターラフ画

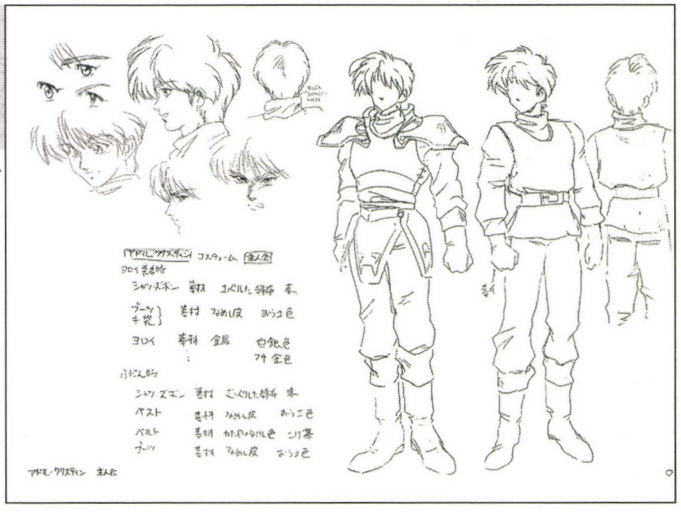
ここで掲載するのは、シナリオ原案とあわせて作られた主要キャラクターの初期設定案だ。過去シリーズにも登場したキャラも多いためか、実際の作品と比べても大きな違いはなく、初期段階からキャラ設定は固まっていたようだ。

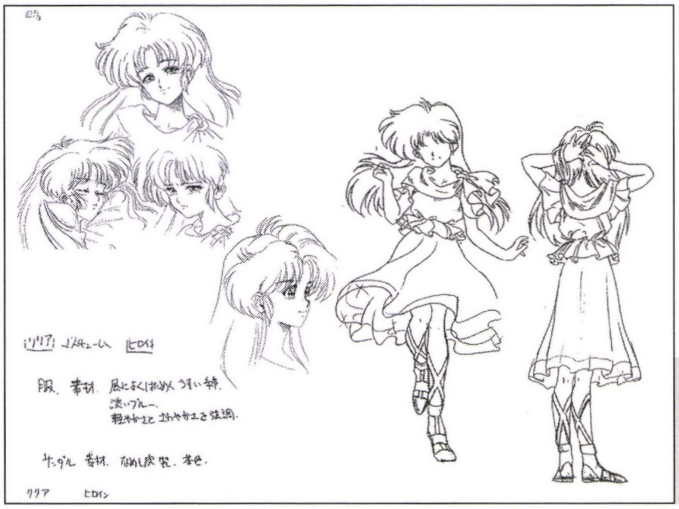
かなり細かい部分まで指定されており、特にキャラがバストアップ表示される『Ⅳ(PCE)』においては、おおいに活用されたのではないだろうか。

アドル

Adol Christin

➡おなじみの鎧を装備したイラストだけでなく、武具をはずした普段着のバージョンも描きおこされている。それぞれの装備品の素材まで記載されており、シャツやズボンは綿布、ベルトやブーツ、手袋などはなめし皮とされている。





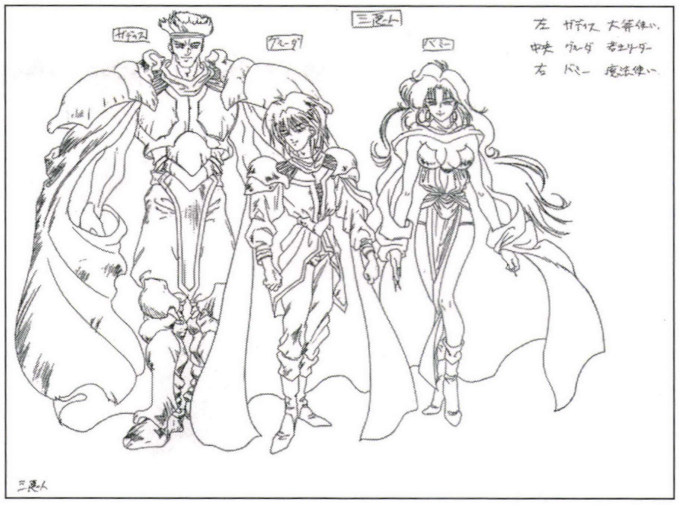
リリア

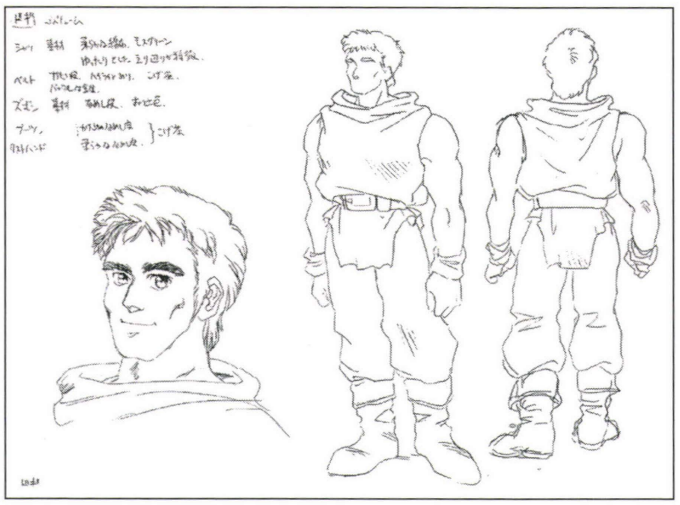
Lilia

←『Ⅳ(PCE)』のビジュアルシーンを含めても、ゲーム中にはあまり出てこない全身像が描かれている。また、後ろ髪をゆわくという、非常に珍しい構図のイラストもある。アドル同様、衣服の素材もメモ書きされており、衣服は“風によくはためくうすい布”で、“軽やかさとさわやかさを強調”と指定されている。

闇の3人衆 Gurda & Bamy & Gadis

⬇エルディールを悪に染めた魔導師たち3人のラフ画で、左下には“三悪人”との仮称が。右上のただし書きには、ガディス＝大斧使い、グルーダ＝若きリーダー、バミー＝魔法使いと書かれている。



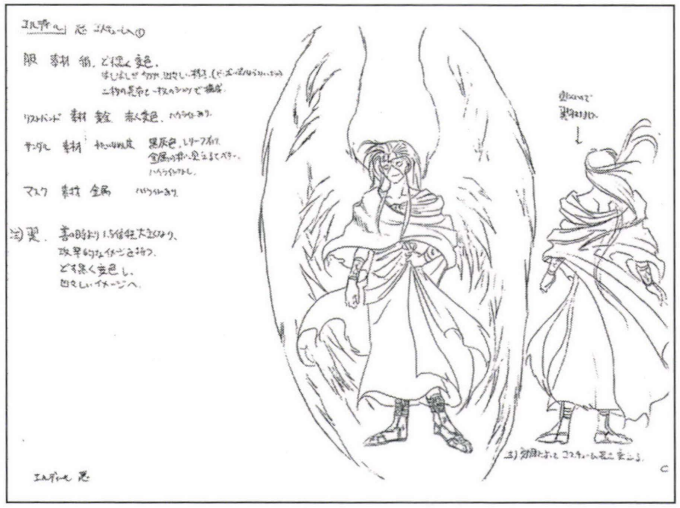


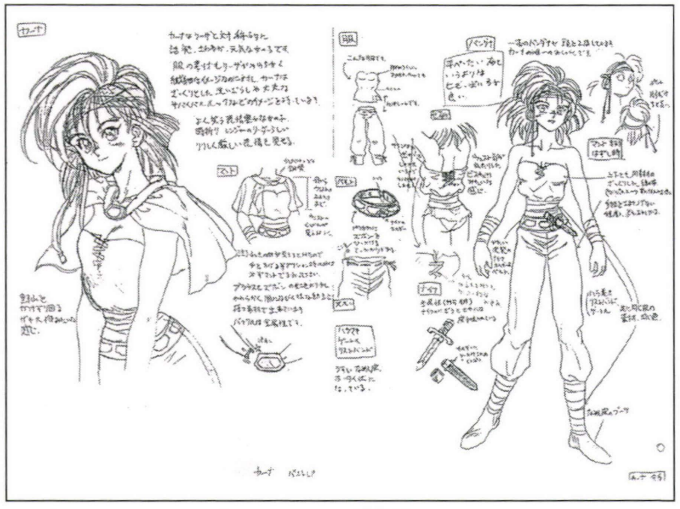
ドギ Dogi

⬆つぶらな瞳が印象的。この作品ののちに製作された『ＩＥ』と比べても、かなり若々しく見える。シャツ素材は“モスグリーンの柔らかな綿布”、“ゆったりとしたえり辺りが特徴”と書かれている。

エルディール Erdilr

⬇悪に染まった黒いエルディールの設定画。善のときと比べ、翼の大きさが1.5倍ほどに大きくなると書かれている。ちなみに右の絵は、衣装が見えやすいように、あえて翼を描いていないレアなエルディールだ。



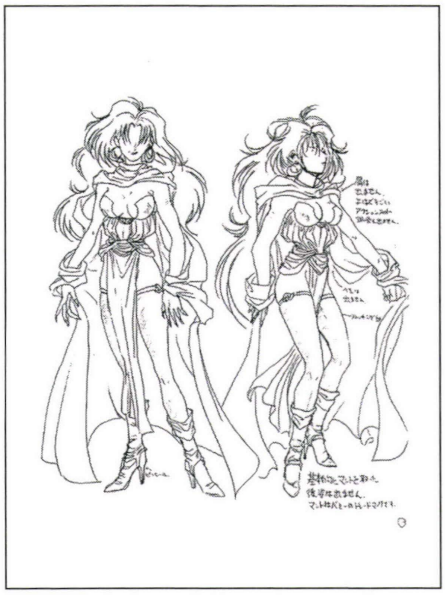


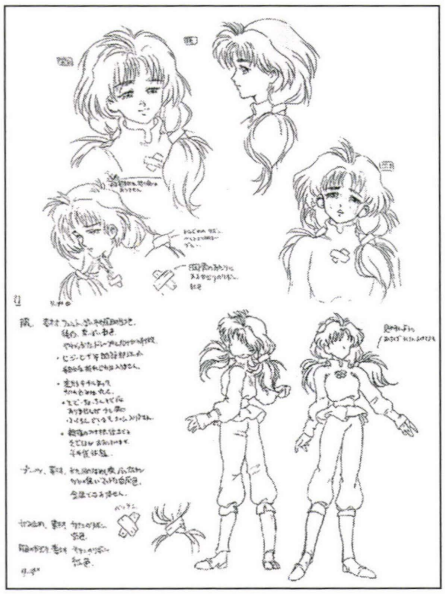
カーナ Carna

⬆細部まで設定メモがされている。抜粋すると、“バンダナはカーナの唯一のオシャレ”、“野山をかけずり回るガキ大将みたいな感じ”などなど。また、初期は胸にサラシを巻いていたようだが、×印で消してある。

バミー Bamy

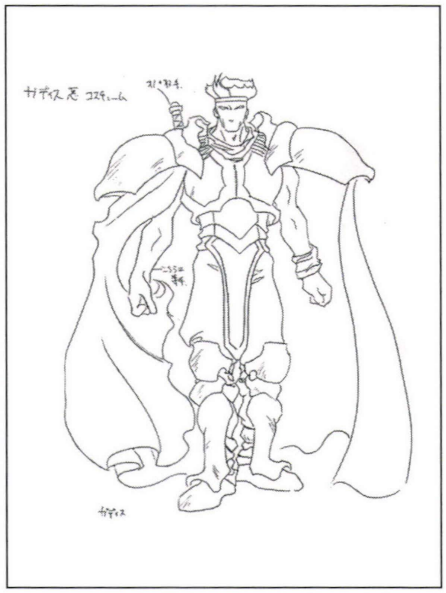
⬇“マントはバミーのトレードマーク”、“ヘソは出ません”などのメモ書きが。





リーザ Riza

⬆胸のリボンは空色のサテン製。服の素材はフェルトと指定されている。



ガディス Gadis

⬆リストバンドがついた左手と違い、右手のほうは素手とデザインされている。

『イースⅣ』RARE MATERIAL②

シナリオ原案

SFCとPCE。2つの『Ⅳ』のベースとなったのが、このシナリオ原案となる。

PCE版には大地の神殿や太陽の瞳、ガゾックなどが登場せず、また、同作の重要な設定である闇の一族に関する言葉も原案中には存在しない。よって、かなり大きなアレンジがされたと考えられる。

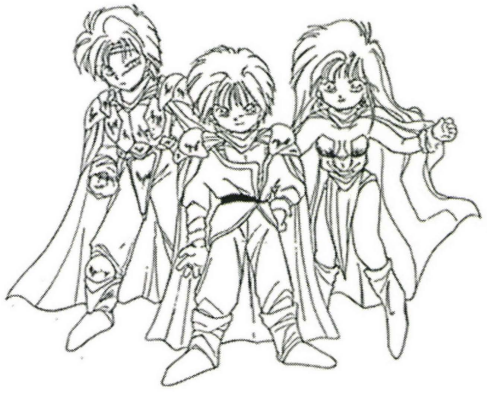
逆にSFC版には、原案とほぼ同じシーンが登場しており、かなりの部分で原案を忠実に再現したようだ。

Scenario draft proposal

あらすじ

イースの冒険を終えたアドルは、ホワイトフォーンの砂浜で瓶詰めの手紙を発見する。
「勇者よ、セルセタの樹海を救ってください ―― 」
手紙には救いを求める文面が綴られていた。アドルは迷わずセルセタ行きを決意した。船に乗り込もうとしたとき、ランスの村の医者フレアが同行を申し出る。彼は「セルセタの花」の原種を探し、万能薬を作ろうと奮起していた。二人は船でブロマロックに渡り、陸路を国境の砦に向かう。砦に着いたアドルたちを待っていたのは必要以上に厳重な警戒のロムン兵たちだった。アドルはロムン兵に捕らえられ牢に入れられてしまう。同じく囚われていたデュレンと言う若者と知り合い、彼から「黄金の城」の噂を聞かされるのだった。
牢から抜け出したアドルはフレアと別れ、いよいよセルセタの冒険は開始させる。
アドルは峠の遺跡で、いにしえの英雄レファンス公のレリーフを目にした。
「大いなるセルセタの湖水の蒼き色は、やがて真紅に染まる。漆黒となる前に我らを呼べ ―― 」
レリーフに刻まれた言葉は、災いを予見させる不気味なものだった。
探索をつづけるアドルは、樹海に住む様々な人々と出会いながらセルセタの謎に挑む！
出没する魔物……。英雄レファンス公伝説……。
「太陽の仮面」とは何か……？
そして、セルセタの樹海に暗躍する謎の有翼人。
遂に英雄レファンス公の予見どおり、セルセタの湖水が赤く染った ―― 。
セルセタ古代文明の遺産を巡り、古代王国イースをも巻き込む、壮大な物語が今、展開される。

ホワイトフォーンの砂浜で瓶詰めの手紙を見つけることや、医者のフレアといっしょにセルセタへ向かうことなど、プレイした人ならおわかりのとおり、『Ⅳ（SFC）』の展開と同じことが書かれている。
"あらすじ"なので、残念ながらセルセタの古代文明とイースとの具体的な関係までは書かれていないが、おそらくは『Ⅳ（SFC）』で示されたように、この時点ではセルセタがイース文明の起源という設定だったのだろう。



カーナの登場シーンを描いたプロット。特筆すべきは、そこに3人の有翼人と6人の人間が描かれたレリーフがあるとの記述だ。有翼人の1人はエルディール、残り2人はフィーナとレアだったのだろうか？　ゲーム中には語られていないが、非常に気になる設定だ。
なお、左のイラストはブロマロックに向かう船にフレアが飛び乗っているもの。『Ⅳ（ＰＣＥ）』のフレアは中年だったが、ここではかなり老人という設定になっている。

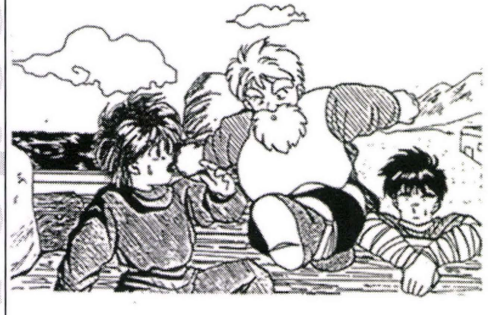
Scenario draft proposal

第１章：セルセタの樹海

［1－1：峠］
入り組んだ山道で、ここから戦闘が始まる。
登りきったところに見晴らし台がある。
そこから下りて少し進むと、遺跡が出現する。

［1－2：峠の遺跡］

○峠の遺跡
遺跡の一角には巨大なレリーフがあった。三人の翼を持った人物と、その下に三人を守るように配置された六人の人物が刻まれている。
レリーフを見入っているアドルの耳に、争う物音が聞こえた。
ＳＥ
「ドスガス！……ドスガス！……」
ナレーション
「遺跡の奥で、争うような物音がした」
アドルが奥に向かうと若い娘（カーナ）が魔物に取り囲まれている。
助けようと進むアドルだが、彼女は以外にも強く、見る見るうちに魔物たちを蹴散らしてしまう。
ＳＥ
「ドスガス！……ドスガス！……」



リーザが住む高原の村に訪れた際のシーンから。「ここは高原の村だ」というセリフが「ここがどこだろうと、おまえには関係ない」と書き換えられ、よりアドルを阻害する気持ちが強く表現されている。ちなみに、リーザのセリフは『Ⅳ(SFC)』で、ほぼそのままの形で使われている。

左のイラストは、前述したカーナの登場シーンを描いたもの。よく見るとバンダナをつけていないので、これらのシナリオ原案がかなり初期に作られたものだと想像できる。

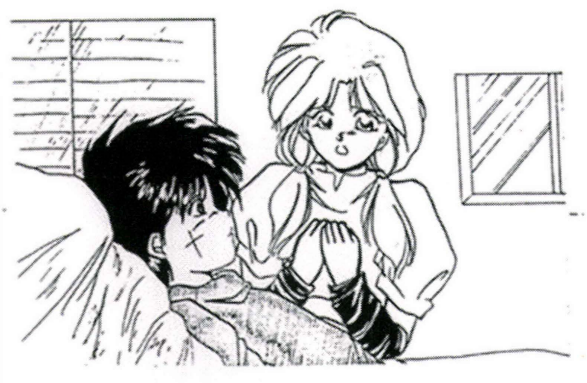
第２章：禁断の聖域

［２－１：高原の村］

○高原の村
村人A
「ここは~~高原の村だ~~。よそものは早く立ち去るがよい」
村人B
「よそものに話すことは何もない」
村人C
「知らない人とは話したくありません」
　村人に話しかけても殆ど会話にならない。
　唯一、リーザという娘とだけ、会話をすることができる。
リーザ
「あら、その手紙？
あなたが手紙を見つけてくださったのですね。
私はリーザといいます。その手紙を出したのは私です。
ここまで来てくれて、ほんとにありがとうございます」
「ごめんなさい……。
確かに手紙を出したのは私なのですが……」
「私自身わからないことが多すぎて……」
「今はまだ、くわしいお話をすることができないのです」
「えっ、レファンス公のお墓に……？
それでしたら、橋を渡ると雷雨の聖域に出ます。
そこを抜ければ山の方から行けるはずです」

氷の洞窟を抜けて、大地の神殿でガゾックに会う際のエピソードが示されている。ここで登場する太陽の瞳は『Ⅳ(PCE)』には登場せず、ここからも同作はかなり原案をアレンジしたものであることがわかる。また、『Ⅳ(PCE)』には、ガゾックも登場しない。ちなみに、章タイトルから考えると、次に向かうのは大河の村。『Ⅳ(SFC)』では、ガゾックの妻の薬をもらうために大河の村に行くことになった。

左の絵は、聖域の城で傷ついたアドルをリーザが介抱しているシーンだと思われる。



第３章：大河への道

［３－１：氷の山の洞窟］

○氷の山の洞窟
　草原を抜け、山道を抜けると、山の麓に氷の洞窟が口を開けていた。
　アドルは迷宮のような氷の洞窟に入った。
　洞窟の魔物を倒しながら進むアドル。

［３－２：大地の神殿］

○大地の神殿
　洞窟の底には大地の神殿があった。
　峠の遺跡にあったのと同じような石板があり、床には人の顔を象った丸い青銅の円盤が埋め込まれていた。
　アドルが佇んでいると老人が語りかけてきた。
ガゾック
「客人とは珍しい、しかもこの土地のものではないな。
わしの名はガゾック、
古代超文明の研究に余生を捧げている老いぼれじゃよ」
「ここは大地の神殿じゃ。これぞ古代王朝の遺跡じゃよ」
「むっ？
おぬしの持っているそれっ、その宝石は……。
もしや、太陽の瞳じゃないのかね！」

『イースV』RARE MATERIAL

『イースV』プロットノベル

●『イースV』企画書より

『V』のプロットシナリオの存在は、すでに何度か示唆され、サウンドトラックの小冊子などでその一部や概要は公開されてきた。が、そのオリジナル原稿が完全な形で掲載されることはなかった。

本書では、この幻のシナリオ原案のすべてを収録した。そのボリュームは、約56,000文字にもおよぶ。本編未登場のドギの活躍や、空中に浮かぶケフィン城……。もう１つの『V』が、ここにある。

『イースV』RARE MATERIAL

イースV ～さまよえる砂の都～

原案とはいえ、非常に多くの部分がゲーム本編と異なる貴重な資料となっている。ドギの存在の有無やリジェの性別。エフィがドギの恋人として登場することや女性陣全般の年齢設定が違うことなど、さまざまな点がゲームと違う。イブール一家がイーブル一家とされるなど、名称面での細かな違いも多々ある。

ゲーム本編とは違う印象を受けるのは間違いない。じっくりと、読み物として楽しんでほしい。

Ⅰ：新たなる冒険

[1.冒険の始まり]

アドルは、サンドリアの町にいた。

十六歳から始めた冒険の旅は、既に四年に達していた。いくつもの出会いと別れ、そして試練の数々は、本人も気づかないうちに、アドルを大きく成長させていた。

「やっと着いたな。それにしても、船旅ってやつは退屈なもんだな」

旅の相棒ドギだった。かつて小さな島を巡る大きな冒険の途中で巡り合った彼は、今やアドルにとって無二の親友となっていた。無愛想で無骨な大男だが、本当に頼りになる人物だ。

「さあてと、俺はちょっと息抜きにいってくるぜ。じゃあな」

ドギはそのまま駆け出してしまった。アドルは後を追わなかった。どこに行ったのか、見当はついていたからだ。ここに来るまで、なんの娯楽もない狭い船の上に、二人は二週間も閉じ込められていた。血気盛んなドギにとっては、確かに今回がいちばん辛い旅だったかもしれない。サンドリアには有名な歓楽街があることを船員に聞いてから、それだけを楽しみにドギは船酔に耐えてきたのだ。

ドギのことは、街を出る時に呼びにいけばいい……アドルは、初めて見るサンドリアの市街地に足を進めていった。

アフロカは、メドー海を挟んだエウロペの対岸に位置する大陸である。人々に知られているのは海沿いの部分に過ぎず、奥には人を寄せつけぬ広大な砂漠サファルが拡がっているという。そのアフロカ東部にあるここサンドリアは、東方世界で最も栄えた港湾都市だった。アフロカ随一の大河ナルム川は、河口でいくつもの支流に別れる。その西側に、この街は位置していた。

城壁で囲まれた市内は、引き込まれた小さな支流によって、四つの地域に別れている。小さいといっても、それはナルム本流に比べての話である。大きな船が自由に行き交う姿は、壮観だった。川縁には、商人たちの倉庫が建ち並んでいる。長い橋を渡り、アドルは港湾地区から市街地へ入っていった。

[2.サンドリアの厄災]

ロムン帝国の技術で築きあげられた街区は一見壮麗だった。だが、どこか虚ろで暗い雰囲気が漂っていた。

アドルはいつもそうしているように、街の人々に気軽に声をかけて行った。そして、一見平和なこのサンドリアを実は今深刻な不安が覆っていることを知った。太古からこの一帯を支えてきたナルム川は疲れ、農作物の収穫は減り、魚も獲れなくなっている。そして、死の砂漠サファルが広がり、人里離れた奥地にしかいなかった凶暴な獣が狂いだし、あらゆる土地に出没するようになっていた。その砂漠の広がりは年を追うごとに激しくなる一方で、このままでは町や村が飲み込まれてしまうという。

通りを歩くアドルの目の前に、ひときわ目をひく建物が現れた。

それはサンドリアの市庁舎だった。市長は気さくな人物で、旅人のアドルに気軽にいろいろと話してくれた。この町の不安材料は、砂漠の広がりやナルム川の疲弊といった自然だけではないという。イーブル一家という四人組の泥棒が東方オリエッタから流れてきて、いろいろ被害が起きている。また、『ナルムの使徒団』という秘密結社（それは、古代王朝の復興を目指す狂信的な団体である）も活動が活発化し、悩みの種であるというのだ。

市庁舎の渡り廊下を歩くと、塔があった。元々天文台として作られたものだが、今では町へ魔物の群が接近してくるのを警戒するために使っているという。そこから展望するアフロカの風景は雄大だった。だが、迫り来る砂漠の脅威も、そこからは感じられた。町からしばらくのところまでは緑の沃野が広がっている。だが、その周りは赤や茶色の乾燥した大地が無惨に露出し、その先には砂の海が広がっていたのだ。

併設されていた図書館では、役人がこの辺りの歴史を教えてくれた。昔は、このナルム川流域も千年の歴史を持つナルム王朝によって統一されていたが、五百年近くも前に滅んでしまった。長い混乱の時代をはさみ、今は形式上ではロムン帝国領となっている。ただ、軍隊も役人もいなくなり、今のサンドリアは事実上独立した自治都市となっているという。

[3.豪商の依頼]

「おや、その格好……あんた、冒険者だね。ドーマンさんにはもう会ったのかい」

市庁舎を出たところで、そう声をかけてきた男がいた。なんでも、この街いちばんの豪商ドーマンという人物が冒険者の来訪を待ちわびているというのだ。何かがまた始まろうとしている、そんな予感にアドルは心が躍り出すのを感じた。およその場所を聞くと、急ぎ足でドーマンの屋敷へと向かった。

やがて、高級な邸宅の建ち並ぶ一角が現れた。市街地からわずか橋を一つ越えただけで、全く別の光景が広がっていたのだ。街路は優美な曲線で構成され、よく手入れされた椰子の木がふんだんに植えられている。その両側には、見たこともないような豪華な家がゆったりとした間隔で並んでいる。

美しい風景に目を奪われながら歩くアドルは、いつしか周囲を圧する豪邸の前に着いていた。それがドーマンの屋敷だった。川に面した部分には豪華な個人用の船が繋がれていた。

門をくぐったアドルを出迎えたのは、肩に黒猫を乗せた美しい金髪の青年だった。リジェと名乗った彼は、この屋敷の主ドーマンの執事だそうである。アドルが用件を告げると、リジェは自分についてくるように丁重に言い、館の方へ歩き始めた。アドルは、その後を追い、広い庭園を進んでいった。

館に通されると、アドルは自分の知る世界がいかに限られたものであったかを痛感させられた。その豪壮さは、アドルのあらゆる想像力の外にあったのだ。リジェは、奥の方の扉の前まで進み、アドルを促した。

扉を開けた先は応接室だった。毛足の長い絨毯が敷き詰められ、壁には数々の美術品が飾られている。中央に座っていた紳士が立ち上がった。

「よく来てくれた。私の名はドーマン、このサンドリアを拠点に貿易を営む商人だ」

ドーマンは名乗るアドルをじっと見据え、おもむろにうなずいた。

「私にはわかる。君は、数々の困難をくぐり抜けてきた、本物の冒険者だ」

ドーマンに勧められ、アドルは豪華な椅子に腰をおろした。さっそくドーマンが話を切り出した。

「『砂の都ケフィン』の伝説を知っているだろうか」

それはアドルが初めて聞く名前だった。ドーマンは好奇心に眼を輝かせ始めたアドルに、ケフィンの話を語った。

……生命を寄せつけない厳しい土地サファル、そのどこかを蜃気楼のようにさまよう都市、それが砂の都ケフィンである。五百年以上も昔、肥沃な大地サファルにあった都市国家ケフィンは、高度に発達した錬金術で繁栄を極めていた。だが、国の豊かさは近隣の王の野心を刺激し、戦争が絶えなかった。ケフィンは敗れることはなかったが、王ほ戦争を嫌い、他国とのかかわりを絶つことを決意した。そして、錬金術師に命じて、技術の粋を集めた新しい都市をどこかに作り上げたのである。

後にサファルが死の砂漠と変わり、近隣の諸国が次々と滅亡していった時も、ケフィンは何事もなかったかのように生き延びた。噂は流れたが、誰もその場所を突き止めることはできず、ケフィンはいつしか「さまよえる砂の都」と呼ばれるようになった。平和と正義を愛し善民を慈しむ王の治めるケフィンでは、今日も高度に発達した錬金術が伝えられている。そして、あらゆる物質を自由に作り出せるその術は今なお広く使われ、人々は争うこともなく、平和な楽園での生活を営んでいるという……。

語り終えたドーマンは、息を飲むアドルに自分の依頼を話し始めた。

「今、このナルム流域は大変なことになっている。原因はさっぱりわからない。だが、ケフィンの錬金術があれば、民衆を救うことはできる。

ケフィンは砂漠のどこかにあると言われているが、誰もその正確な場所を知らない。それを見つけてきてほしいのだ。ナルムの民衆を救うため、どうか君の力を貸してくれ」

アドルには拒む理由は何もなかった。快諾したアドルの手を強く握り、ドーマンは言った。

「ありがとう、アドル君。そうだ、リジェ、例のものを」

リジェが美しく輝く虹色の細工品を持って来た。数々の冒険をくぐり抜けてきたアドルには、それがとてつもない力を秘めたものであるように見えた。

「これは『ルミナス』、またの名を“光の結晶”という宝物だ。詳しくはわからないが、ケフィンに由来する品物らしい。持っていきたまえ。何かの手がかりになるかもしれない」

出口までは、リジェに送られた。立ち去り際に、彼は武器類や少なくない額のゴールドをアドルに手渡した。

[4.下町の事件]

「お若いの、外に行きなさるか」

老人は驚いて目を見はり、しばらく絶句した。

「この先、下町の外れに街の門は開いておるがの……いや、やめたほうがいい」

なんでも、一歩城壁の外に出ると、恐ろしい魔物がうようよしているというのだ。だが、そう言われても諦めるわけにはいかない。老人に礼を言うと、アドルは歩き始めた。

やがて通りは生活臭ただよう下町に変わっていった。町並みは日干し煉瓦で作られた家々で構成され、迷路のように入り組んでいる。そして、馬ではなくロバや山羊が荷を背負っている。その他にも、見たこともないコブのある獣が馬の代わりに使われていた。

町の外への門はこの先にある。通りがかった人に、探し物なら占いの女の子をたずねるといいと教えられたアドルは、ためしに行ってみることにした。その家は、通りをしばらく進んだ小さな広場に面しているという。

しばらく進むと、どこからともなく澄んだ笛の音が聞こえてきた。その美しい響きに惹かれるように進んだ所に、小さな広場があった。

笛の調べを途切れさせたくない思いにかられ、アドルはドアの前にたたずんだ。その時、背後に物音がした。まだ幼さの残る少女が、広場に駆け込んできたのだ。

ただならぬ気配を感じたアドルはドアから離れ、少女に話しかけた。おびえきった様子の少女はとまどいながらも、事情をうちあけた。

「……お兄ちゃん、あの人たちの仲間じゃないのね！　あたし、今恐い人たちに、追われているの……誰も、助けてくれる人がいなくって……あっ！」

少女が恐怖にかられた表情で立ち上り、アドルは振り返った。広場の入り口を塞ぐように、二人の男が立っていた。

「ふっ、手間かけさせやがって」

二人ともまだ若いようだが屈強の大男だった。一人は巨大な剣を、もう一人は斧を背負っている。少女は逃げようと飛び出したが、剣を背負った方の大男に取り押さえられてしまった。

「いやーっ、助けてえ！」

アドルは思わず剣に手を伸ばした。だが、その動きを男は見逃さなかった。素早く剣を抜くと、少女の喉元に突きつけたのだ。

「おっと、動くんじゃねえぜ。こいつが見えないのかい」

「俺たちもやりたくないんだが、ご主人様の命令なんだな」

大男はまだ剣から手を放さないアドルをじっと見据えた。しばらくして、大男はアドルの財布が大きく膨らんでいるのをめざとく見つけた。

「ん？　おまえ、ずいぶん持ってるようじゃねえか。どうだ、有り金全部さしだしゃ、この小娘を見逃してやってもいいんだけどなあ」

「お兄ちゃん、助けて！　この人たちに連れてかれると、私……」

アドルはやむなく剣から手を放した。斧をかついだ方がアドルに近づき、財布と結晶を奪いとり、さらにロープで縛り上げた。

その瞬間、思いも寄らなかったことが起きた。少女が自ら大男から離れ、三人で高笑いしたのである。

「あーっはっはっは。こぉんなに簡単にだまされる奴がいるなんてねえ！」

「ほんと、その名も高きイーブル一家の仕事にしちゃあ、ちょいと物足りないぜ」

「やい、うすのろ！　あたいたちゃねえ、初めっからあんたのゴールドが目当てだったのさ」

なんと、それは市長から聞いていた盗賊、イーブル一家の三人だったのだ。剣を持つ大男は長男のグリド、斧の方はガリブ、そして少女はテラと名乗った。通りでアドルを見かけた彼らは、ドーマンから受け取ったゴールドで膨らんだアドルの財布をめざとく見つけた。そして、始めからだますつもりで接近し、一芝居うったのである。三人はひとしきりアドルを嘲笑すると、広場から立ち去っていった。

[5.占いの女の子]

ドーマンから預かった結晶『ルミナス』と手持ちのゴールドを全て持っていかれてしまったアドルは、一人広場に縛られたままで取り残されてしまった。自分の間抜けさを噛みしめているその時、広場に面した扉が開き、さっきの小娘テラよりも小さな子供が現れた。

「お兄ちゃん、なにやってるの？」

それは、探していた占いの女の子ことニーナだった。アドルが自分を訪ねにきたことを知ると、ニーナは縄を解き、家に招き入れた。

ニーナはまだ七歳の幼女だった。黄金を紡いだような金髪と透き通るような白い肌は、この土地の子供とは思えなかった。

アドルは自分が砂の都ケフィンという場所を探していることをニーナに話した。だが、ニーナは、自分の占いは“水の神様”にお願いして教えてもらうだけだから、砂漠のことはわからないと、申しわけなさそうに言った。

それでも、ニーナは“砂の都”のことを知っていた。上流にはラムゼンという村があって、そこに行けばもっとよく知っている人がいるという。アドルはニーナに礼を言い、外へ出た。

あんな小さな女の子が、一人で暮らしているらしい。しかも、土地の子供ではないようだ。いったい、どういう事情なんだろうか……アドルが抱いた疑問には、たまたま広場で出会った近所のおばさんが、答えてくれた。ニーナは三年前に父親に連れられサンドリアに来たが、父親が「砂の都を探しに行く」とでかけたまま失踪してしまい、以来一人で暮らしているのだという。

あんな小さな子供がどうやって生活していけるのだろう……アドルの心をよぎった疑問に答えるかのようにおばさんは語った……あの子はきっとナルム川に昔から住んでいる水の神様に守られている。時折謎めいた感じの若い女が訪ねてきて世話をしているが、それが水の神様の化身に違いない……。

ともあれ、行く先は決まった。アドルはサンドリア外へ通じる門へと向かった。門の前でドギとも合流し、二人で町の外へ出た。

[6.草原と隠者の集落]

門から城壁の外へ出たアドルとドギはさっそく最初の戦闘を経験した。

市内にいた時は、外が危険だと言われても、さほど実感はわかなかった。だが、実際に出てみると、中での警告がおおげさなものではないことがすぐに理解できた。さまざまな魔物が随所にいて、アドルたちに襲いかかってくるのだ。冒険で鍛えられた彼らにとっては、恐るべきというほどの敵ではない。だが、普通の市民にとっては、大きな脅威だろう。

サンドリアからラムゼンに至る「下流西岸の草原」は、まったく起伏のない平原というわけではなかった。小さな丘や林、川が作った池などが、所々で見通しを遮っていた。乾燥した岩が剥き出しになっている場所もあった。その中を、街道は縫うように走っている。本来土が踏み固められたに過ぎないその場所は、所々で草原の中に埋没していた。

小規模だが真剣な闘いが続いた。ちょうど疲れを感じてきたその頃、二人は小さな集落を見つけた。家はわずか数軒しかなく、柵も粗末なものしかない。不審に思いながらも、アドルたちは足を踏み入れた。

そこは、老人ばかりがいるところだった。どうやら、市の雑踏を避けて暮らしている、隠者たちのようだ。アドルは、自分の探しているものを聞いてみた。

「ケフィンか……その名を聞くのは、何年ぶりかの。わしら、ナルム流域の人間は、本当ならケフィンに足を向けて寝られんのじゃ」

老人の話は、次のようなものだった。……五百年以上もの昔、ナルム王国に悪い竜が現れ、流域の土地を荒し回った。時のナルム王は、統治者の義務を放棄し、側近と共にどこかに逃げてしまった。その絶望的な状況を救ったのは、まだ少年だった隣国ケフィンの王である。ケフィン王はナルム流域の惨状を見かね、錬金術師をともなってこの地に現れ、見事竜を退治した。そして、なんの見返りも求めることなく、自国へと去っていったのである……。

「そのように世話になっておきながら、なんの礼もしておらん。それればかりか、何度も戦争を挑んだのじゃ。全くもって罰あたりなこ

とじゃ。ナルム王朝が滅んだのも、天罰というほかないのう」

別の老人は錬金術の話をアドルに聞かせた。……錬金術とは、万物を成り立たせている秩序を探求する学問で、それに長じたものはあらゆる物質を創り出すことができる。鉄を金に変えるなどというのは、余技に過ぎない。極めれば、食べ物も水も、全て錬金術で創り出すことができるのだ……。

彼の話では、この小さな集落はささやかに術のごく一部——発火の術——を残しているとのことである。それで、魔物たちが跋扈する草原の中でも、安全に暮らしているのだ。

アドルたちは老人に礼を言い、集落の外に出た。目指すラムゼンの村は、そう遠くはないという。魔物の跳梁する草原を、二人は進んでいった。

[7.白馬の王子様]

曲がりくねった街道は、やがて川のほとりに出た。しばらく進んだところに、ラムゼンの村があった。草原がちょうど乾燥した砂地に変わる境界ともいえる場所だった。周囲を堅い木の柵で囲ったそれは、小さいながらもしっかりした村に見えた。

ラムゼンの門をくぐったアドルたち。その時、若い女の悲鳴が上がった。ドギが一人で反射的に飛び出していった。アドルが追いついてみると、ドギは二人の屈強の男と乱闘の最中だった。傍らで震えている若い娘が悲鳴の主のようだ。闘いはしばらく続いたが、アドルが加勢のために近づいた時には、男たちはもう逃げ出していた。

「後ろのその子が、今の連中に絡まれてたのさ」

震えていた彼女は、あわててドギに礼を言った。

「あの……ありがとうございました！　私、エフィっていいます」

美しく澄んだ瞳と茶色の髪を持つエフィは、美人というわけではなかったが、自然な好意を抱かせる娘だった。かよわげな外見ながら、芯の強さを感じさせる何かがあった。

「なあに、礼なんていらねえさ。じゃあな、気をつけろよ。さあ、アドル、行くか！」

歩き始めると、エフィがあわてて駆け寄った。

「待ってください！」

驚くドギに、エフィはとまどいながら話し始めた。

彼女はこの先にあるフェルテという村の住人で、魔物と砂漠化から村を救う勇者を求めラムゼンに来たところ、今の男たちに拉致されそうになったという。男たちは、だいぶ前から村の財宝を狙っているナルムの使徒団の団員らしかった。

「お願いです、なんのお礼もできませんけど、どうかフェルテの村に来てください」

ドギはあわてて答えた。

「……おい、ちょっと待ってくれよ。俺は、勇者なんてガラじゃないぜ」

「やっぱり、だめですか……」

エフィの眼にはうっすらと涙が浮かんでいた。その様子にとまどったドギは、仕方なしに答えた。

「おいおい、泣くなよ。行ってやるよ」

「えっ、ほんとうですか！」

エフィは喜び、先に立って歩き始めた。ドギが、肩をすくめながらアドルに言った。

「すまないな、アドル。考えてみたら、あの娘を一人で歩かせるわけにもいかねえしな。とりあえず、村までつきあってみるさ。後で、顔を見に来てくれよな」

エフィに促されたドギはそのまま立ち去っていった。アドルの旅はとりあえず一人旅になった。

Ⅱ：大いなる石の力

[1.謎めいた美女]

歩いてみると、ラムゼンはそれなりに大きな村だった。川沿いには船着場があり、メインストリートには商店、宿屋、酒場などが並んでいる。そして、村の門は三方に開いている。一つはアドルが来た、草原に通じる門、一つは上流の岩山に向かう門、そしてもう一つは砂漠へと通じる門である。

酒場に立ち寄ったアドルは、村外れにマーシャという若い女性がいることを聞いた。博識で、様々な術を使って村人たちを助けてくれるのだという。そこに行けば、何かわかるかもしれない。

言われた先に、小さな家があった。ドアの前に立った時、中から声がした。驚きながら、アドルはマーシャの家に入った。

マーシャは美しい女性だった。そして、単に美しいというだけではなく、高い知性と誇りが感じられた。年齢はアドルより幾分上のようで、二十代半ばという感じだ。そして、おだやかな微笑みを浮かべながらも、どこか謎めいた雰囲気と暗い陰のようなものを、対面するアドルに感じさせた。

ケフィンに行きたいというアドルを、マーシャは驚きの表情で見やった。そして、しばらくアドルの様子を観察してから、

「……そう、砂の都を探しているの。それはたいへんね……。私はまだあなたに多くを語ることはできない。でも、あなたがなくした結晶の意味は教えてあげられるわ。聞きたいかしら？」

マーシャは、語り始めた。……万物は、水、土、火、光、闇の五つの元素で作られている。その純粋な力を封印したものが、その昔ケフィンで作られた。それはふとしたことから地上にも存在し、「結晶」と呼ばれている。その全てを集めれば、錬金術の力を自在に操ることができる。ケフィンに行くことも、それでできる……。

なんと、あの結晶は、たいへん重要なものだったのだ。そして、五つ集めることで、ケフィンに行けるという。

マーシャは他にもいろいろ知っているようだったが、それ以上の質問には答えてくれなかった。

「真実とは、他人に聞くものではないわ。自分で知るものよ」

アドルはやむなくマーシャの家を出た。

家の近くには、村の青年がうろうろしていた。話しかけてみると、どうやらマーシャにぞっこんらしく、思いをうちあけようかと悩んでいたのだ。彼の話によると、マーシャは三年近く前に、砂漠の方から一人でこの村に来たのだという。そして、時折留守にしているらしい。

[2.砂漠の村フェルテ]

マーシャの元を去ったアドルは、西に開いている門の方に行ってみた。門番の男は、通ろうとするアドルに、やめた方がいいと忠告した。この先の一帯は乾燥した荒野で、強い魔物がうろついている厳しい土地だが、その外れにある村フェルテの先にはもっと厳しい砂漠がある。それがサファル砂漠で、歩いているだけでも体力を消耗し、そのまま死んでしまう程だという。

しかし、ドギに会っておきたいという気持ちもあり、アドルはそこへ向かうことにした。門を出てしばらく進んで行くと、門番の語っていた荒野にさしかかった。激しい陽射しと容赦ない風が大地をえぐり、迷路を作り出している。そして、枯木が至るところに立ち並び、アドルの行く手を遮っていた。

かなり進んだところで、荒野は終わり、砂地に変わっていた。そして、ドギのいるフェルテの村が出現した。

ドギは武器を片手に村の周りをうろついていた。彼がここに来てから日は浅い。村人たちの多くははまだ疑い半分でドギを見ているようだった。

この村の先は、ラムゼンで聞いたとおり、生命を寄せつけない死の砂漠だという。だが、それを越えたところにベーウィン族という砂漠の民が住んでいるらしい……村人の話に好奇心を刺激されたが、まだ先へ進める段階ではなかった。

アドルは、再びラムゼンに戻った。

[3.イーブル一家再び]

ラムゼンより上流の一帯は、岩の多い険しい峡谷だった。奇怪な形をした巨岩が、層のように折り重なっている。道らしい道は完全に消えていて、巨岩を登るしか、先に進む方法はなさそうだった。

ごつごつした巨大な岩をいくつか登った時、どこからともなく、爆音が聞こえてきた。やがて、アドルはその理由を知った。はるかに巨大な滝が現れたのだ。もうもうと上がる水しぶきは、滝のすぐ上をうっすらと覆う雲となり、対岸を煙らせるほどだった。下流ではゆったりと流れるナルム川は、ここではその圧倒的な力を誇示していた。

よく見ると、下へと降りる道が続いていた。そして、滝の近くには小さな小屋がある。アドルは巨岩を慎重に下り、小屋を訪ねた。

中には中年の男がいた。なんでも、ここはかつて大勢の旅人が行きかう、交通の要衝だったという。この滝の裏は天然の洞窟があり、歩いてナルム川の対岸へ行くことができるというのだ。

アドルは結晶を祭る祭壇の一つがここにあるのではないかと思い、男に訪ねた。男は首を傾げながら答えた……その洞窟にはいくつもの枝道があって、その一つには確かに妙な形をした扉がある……。

小屋を後にしたアドルは、洞窟へと向かった。

言われたとおり、それは天然の洞窟だった。優美な曲線で構成された岩肌が折り重なる合間から、澄みきった水の流れ落ちる様子が見渡せる。その光景は美しかった。そこでは、出現する魔物との闘いの殺伐さが、妙に場違いでさえあった。

しばらく進んだところに、太ったおばさんがいた。

「ああ、あんた、剣士様だね。助けておくれよ。たった今、大事な宝物が奪われちまったんだ！」

おばさんは姿を見るなりアドルにすがりついてきた。なんでも、たった今、大事な宝物を三人組の泥棒に盗まれてしまったというのだ。手口からしても、それはサンドリアでアドルの金を奪ったイーブル一家に違いなかった。おばさんからたいまつを受取り、アドルは枝道の一つへと進んでいった。

[4.葱鴨男アドル]

入り組んだ洞窟を抜けた先に、扉があった。アドルが中に入ったところ、巨大な魔物が襲いかかってきた。なんとか倒したその時、奥に奇妙な形の別の扉が現れた。それを開けた先の小さな岩室に、簡素な祭壇があり、結晶があった。それは、サンドリアでドーマンから受け取ったものとよく似ていた。

手にとって岩室を出ようとした時、入り口から先ほどのおばさんが入ってきた。そして、アドルが持っていた結晶を手にとった。

「ああ、これだ、これだ。間違いないよ。えっ、大男たちなんていなかったって？　そりゃおかしいね。あっ、今、その岩の陰で、何かが動いたよ！　きっとあの悪党のだれかだよ！」

その言葉に、アドルは先へと進んでみた。だが、誰もいる気配はない。

「誰もいないって？　そりゃそうだろうね。今あたしの後ろにいるんだから。

あーはっはっは、ほんとに簡単にだまされるんだね、子供たちの言ってたとおりだよ。あたしたちイーブル一家としちゃ、ちょいとものたりないね！

ありがとよ。ここに結晶の一つがあることはわかってたんだけどね、魔物が強くて近づけなかったのさ。そう、今あんたがくれたこいつが、水の結晶『ビュイ』なんだよ。あと三つ集めりゃ、あたしたちゃ、砂の都に行けるんだ。あんたのおかげで、助かったよ。じゃあね」

我に返った時には遅かった。扉は堅く閉ざされ、しかも反対側に岩でも置かれたのか、びくともしない。アドルは途方に暮れてしまった。

またしても、だまされてしまった。歩き回ったが、岩室の出入口は封じられた一つきりのようだった。アドルは自分の間抜けさを呪いながら、ふてくされて座り込んだ。たいまつはまだ燃えていて、岩室全体を照らし出している。そして、その炎はゆらゆらと揺れ、影がなびいている。その時、アドルは気がついた。

炎が揺れている……ということは、どこからか風が流れてきているということだ！　アドルは炎の揺れる方向を手がかりに、岩室の中を詳しく調べ始めた。そして、遂に、抜け穴を見つけた。アドルは、外へ出た。

出た場所は目もくらむような断崖絶壁の途中だった。垂直に切り立った岩壁で、これでは地上に降りることはできない。だが、よく観察してみると、ところどころ上に登る手がかりになりそうな場所がある。なんと、これは巧妙に隠された道だったのだ。

実のところ、それは、かつて上流まで出かけて行った商人たちが、交易を独占するためライバルに気づかれないように作り上げた道だったのである。アドルは岩壁をよじ登り、滝の上部へ出た。そこは、乾燥したナルム川下流の一帯からは想像もつかないような、うっそうとしたジャングルだった。

[5.密林の住人]

道はジャングルの中へと続いていた。アドルは、ためらいながらも進んでいった。ここにも、やはり魔物が出没している。アドルは先へと向かった。

ひとしきり樹の迷路が終わると、突然村が出現した。入口からその様子を眺めたアドルは驚いた。村の随所には木彫りの奇怪な像が建ち並んでいる。家々は茅葺きの粗末な小屋で中央の広場には人をまるごとゆでられるほどの大きな釜が置いてある。そして村人たちは、粗末な腰蓑を巻いただけの裸で、褐色の肌を持っていたのである。あざやかな原色の鼻輪や首飾りが、よりいっそう不気味だった。

アドルは、恐る恐る村人に話しかけた。だが、意外なことに、彼らはたいへん友好的だった。たちまち、アドルの周りに村人たちが集まり始め、「昔話には聞いていたが、白い人を見るのは初めてだ」と親しげに語りかけてきたのだ。この村も、大昔には、下流の人々との交易もあったという。

長老の元に案内されたアドルは、自分がここに来た理由を語った。ナルム川が疲れているという話に、長老は大きくうなずいた。

「昔、魚たくさんとれた。今、魚なかなかとれない。わに暴れる。見たこともない危ない獣、たくさんでてくる。暮らしにくくなった。むずかしいこと、わからない。でも、つりあいがとれなくなると、悪いこと起こる。きっと、神様の国でなにかのつりあいがとれなく

なった、私そう思ってる。白い人よ、あなたせっかく見つけた宝物、悪い奴に奪われた。悪い奴だけ宝物あって、いい人に宝物ない。これ、つりあいとれない。だから、かわりに私が宝物あげよう。村の奥からジャングル越えてずっと行ったところに扉ある。そこに宝物あるから、持ってくといい」

言われたとおり進むと、より厳しいジャングルへと続いていた。そして、それを行ききった所に、滝で見たのと同じ形の扉があった。その中には結晶があった。

アドルは思いもかけず土の結晶『テール』を発見したのである。再びジャングルに戻り、密林の住人たちに礼を言って、アドルは抜け道へと向かった。

[6.古代王朝の残滓]

アドルはジャングルに別れを告げ、来た道を戻っていった。岩壁まで来たところ、そこからは別のルートの隠された道があるのに気がつき、そのまま滝の洞窟の対岸側に降り立つことができた。アドルは、ようやくナルム川対岸に足を進めることができたのだ。

そのまま下流に下っていくと、厳しい場所が始まっていた。西岸が険しい岩山だったのと対照的に、ここは尖った岩が散乱する平原だったのである。再び魔物が出没するようになり、アドルは倒しながら下流へと進んでいく。やがて草原が始まり、それを過ぎてちょうどラムゼンの対岸あたりまで差し掛かった頃、開けた場所に出た。険しい山岳がかなり迫ってきている。ざっと辺りを見渡したアドルは、そこが都市の跡地であることに気がついた。すっかり風化してはいるが、壮大な規模の都市が大昔にあったらしい。そして、高台の一角に一軒家を見つけた。

一軒家の中には老夫婦が住んでいた。老人は、古代史の研究家で、アドルにこの土地の古代文明の話を語った。

……この裏山にある遺跡は、五百年程昔に栄えた、ナルム王朝の墳墓である。その王朝では、王が神として君臨し、絶対の力を持っていた。本来ここは豊かな土地なので、王朝はそれなりに繁栄した。だが、王は強欲で、草原の都市国家ケフィンの豊かさを狙って、勝ち目のない戦争を何度も挑んだ。この国は次第に衰えていった。

ところが、ある日突然、ケフィンがどこかへ消えてしまった。王は喜び、豊かな大地サファルへ乗り込んでいった。しかし、その後、突然土地がやせ始め、死の砂漠が拡がっていった。必死に食い止めようとしたが無駄だった。

砂漠に変わるのを食い止めようとする絶望的な努力のために民衆は狩り出され、過酷な労役の果てに、次々と死んでいった。そして、王朝もついに滅んだのだ。はじめから本来の国土だけを守っていれば平和に続いたのだが、王の野心が破滅を招いたのだ。

最近、ナルムの使徒団という狂信的な団体がこの一帯に現れた。奴らは、いかなる手段を使っても古代王朝を復興させようと主張している。そして、周辺の小さな村を襲うこともしばしばあるようだ。しかし、時代は変わったのだ。時の流れを逆向きにしようというのは、ナルム川の水を下流から上流へ流そうとする程に愚かなことだ……。

この老人なら、結晶のことも何か知っているかもしれない。アドルは、草原で出会った隠者から聞いたことを話し、たずねてみた。

「ほう、その話を知っておるとはな。いかにも、それは事実じゃ。今を去る五百五十年の昔、まだ少年じゃったケフィン王と共にナルムを訪れた錬金術師ジャービルは、五箇所に魔法陣を築いて邪竜の動きを封じ込め、王を助けたのじゃ。そして、その魔法陣のあった場所はナルムの民衆によって聖地とされ、五つの結晶は丁重に祭られたのじゃよ。

じゃが、それらは後にナルム王の激しい弾圧を受けた。ジャービルの残した錬金術の宝物も、一部は奪われてしまった。そして残りも民衆によって国中に隠されてしまったのじゃよ。どこにあるかじゃと？　さあ、そこまではわからんのう」

アドルは礼を言い、一軒家を後にした。

[7.ドーマン邸へ]

一軒家を出たアドルは、老人の話していたセーベの遺跡へ足を進めた。かつて宮殿があったという一角から、後ろの山に向けて歩き始めた。それはほとんど自然に還りつつあったが、紛れもなく参道のあとだった。上り詰めた先に、石造りの門が出現した。だが、扉は堅く閉ざされ、どうしても中に入れなかった。

あきらめてナルム川沿いに戻り、下流の方に進んでみた。だが、しばらく行ったところで完全に道が無くなっていて、それ以上進むことはできなかった。再び川辺に出たところ、ナルム川をアドルのいる岸辺に向けて近づいてくる、一艘の船があった。船長はアドルの名を呼んだ。それはドーマンの差し向けた船で、アドルが重大な手がかりを見つけたらしいことを伝え聞いて、迎えによこしたのである。船に乗り、アドルはサンドリアのドーマンの館へ向かった。

アドルはドーマンに結晶を渡し、話し始めた。かつてケフィン王と共に邪竜と闘った錬金術師ジャービルが置き去りにした道具、それが五つの結晶であり、錬金術の力を宿した宝物であるということ。その五つの全てがあれば、ケフィンへ行くことができること、そして、イーブル一家という盗賊がなぜかケフィンへ行こうとしていて、現在二つを手にしてしまったこと……自分の調べた全てをアドルはドーマンに語った。

「そうか、あの結晶がそれほど大事なものだったとは……いや、やはり君でなければできない仕事だ。任せてよかった」

アドルは結晶を奪われてしまったことを詫びたが、ドーマンは意に介さなかった。そして、次に向かうべき場所について、助言した。

「やはり、砂漠に挑まなければならないだろう。もしや、第四の結晶もそこで見つかるかもしれない」

ドーマンは砂漠横断を勧め、アドルを送り出した。リジェが道具を手渡した。それは、砂漠の冒険のために特別の素材で作られたマントで、日中の鋭い陽射しも夜の凍てつく寒さも、その一枚でかなりやわらげることができるという。アドルはマントを手に、ドーマンの屋敷を後にした。

[8.イーブル一家の恫喝]

死の砂漠に行くためには、ラムゼンからフェルテの村へのルートを通らなければならない。サンドリアで下町を通りかかったアドルは、ニーナの家に寄ってみた。ニーナは訪れてきたアドルにも気づかない様子で、一心に笛を吹いているところだった。前と同じ澄みきった笛の音が聞こえる中、アドルはそっとその場を立ち去った。

二度目のラムゼン行きだった。今回は単独行だが、腕を上げたアドルにとっては、大した旅ではない。村までの距離も短く感じられる程だった。やがて、見なれたラムゼンへと到着した。

アドルは何気なく村の門をくぐった。すると、近づいてくる子供がいる。よく見ると、それはなんと、サンドリアで結晶とゴールドをだましとったテラだった。

「ひさしぶりだね、色男さん。あたいのママがさあ、ちょっとあんたに話があるんだ。村の酒場の裏に来てほしいんだよね。おっと、やるんならやってみなよ。でも、どういう目にあってもしらないよ

ぉ」
　生意気な態度に怒ったアドルは、テラに向かって進んでいった。その時、テラは突然可憐な悲鳴を上げた。
「きゃああっ、誰か、誰か助けてーっ！」
　生意気な小娘は、一瞬にしていたいけな少女になってみせたのである。悲鳴を聞きつけ、善良な村人たちが集まってきた。
「ど、どうしたんだい、お嬢ちゃん!?」
「こ、このおにいちゃんが、いきなり、襲いかかってきたの……！」
「なんだって!?　てめえ、こんな小さな女の子に……それでも人間か！」
　震えながら訴える少女を疑う者はなく、アドルは村人に袋だたきにされ、つまみ出されてしまった。村外れに投げ出されのびているアドルに、テラが勝ち誇ったように近づいてきた。
「あーあ、だから言わんこっちゃないだろぉ。へへへっ、酒場の裏で待ってるからねっ」
　立ち上がる気力すら失いかけたアドルだったが、ここであきらめるわけにはいかない。やむなく、言われた酒場の裏に向かった。
　そこには、見覚えのある四人がいた。屈強の兄弟グリドとガリブ、たった今痛い目にあわせてくれた少女テラ、そして滝の洞窟でアドルをだました太った中年女である。それが、ママに違いなかった。
「よく来たね。どうやらあんた、サンドリアのドーマンの手先になって、あたしたちの邪魔をしてくれるようじゃないか。なんのつもりか知らないが、こっちは真剣なんだ。やめてほしいね。
　あたしかい？　ある人物に頼まれてね。まあ、渡世の義理ってやつさ。それに、そこに行けば不老不死の術だってあるっていうじゃないか。とにかく、あんたにちょろちょろされちゃ、迷惑なのさ」
「へへへっ、それだけじゃないんだな。砂の都に行けば、いつでも好きなだけごはんが食べられるんだな」
「おだまり！」ママはガリブを張り倒し、アドルの方に向き直った。
「だがね、今回だけは行かせてやるよ。正直、あたしたちじゃ、あの砂漠は越えられないからね。さあ、とっとと火の結晶『アグニ』を持ってきな。そしたら、あたしたちが奪ってやるから。それに、『テール』もいただいてやる、必ずね」
　イーブル一家は捨てゼリフを残して立ち去っていった。

　アドルは非常に不愉快な気持ちになったが、その思いを断ち切る意味も込めて、砂漠へと気持ちを切り替えた。武器や防具も買い換え、薬草の類も買い揃えたアドルは、思いついてマーシャの家を訪ねた。
　マーシャは意外にもアドルを歓迎してくれた。そればかりか、どうやら再訪を待ちわびていたようだった。
「そう、あなたは砂漠へ行くのね。幸運を祈っているわ。無事に帰ってきたら、あなたに渡したいものがあるから、ここに寄って」
　年上の魅力に圧倒されながら、アドルは砂漠へと向かった。

[9.ドギとの再会]

　二度目の荒野をなんなく越えたアドルは、フェルテに着いた。
　この村に来たのは、まだこれで二度目だった。だが、はっきりとわかるほど、村の周囲は荒れていた。以前来た時は、まばらながらも草が生えていたのだが、今やすっかり乾燥しきっていた。村に入ってすぐのところで、ドギに会うことができた。だが、ドギは村の若者と一緒に防壁作りに取り組んでいて、「話なら後にしてくれ。今ちょっと忙しいんだ」と言うのみだった。
　周囲の様子とは裏腹に、村人たちの表情には希望があった。前来た時の絶望感は影をひそめ、村を守るのだという強い意志を感じさせた。
　村長に会ったアドルは、ドギの武勇伝を聞いた。なんでも、最近、財宝を奪おうとする“ナルムの使徒団”の襲撃を受けたのだが、ドギの活躍で食い止めることができたのだという。そして、エフィの話では、ドギの活躍はその闘いだけではなかった。防壁作りや井戸掘りなど、あらゆる面で村を守ろうと懸命に働いていたのだ。村人たちはそんなドギの姿に励まされ、希望を取り戻していたのである。
　砂漠越えにドギの力を借りようとここに立ち寄ったアドルだったが、村での活躍を聞くと、そのまま席を立とうとした。だが、入ってきたドギが力を貸すことを約束した。
　村長は、ドギに村の宝物を貸した。それは、砂漠を越えるための必須アイテム、オアシスの場所を指し示すコンパスだった。
　二人は村を出た。ドギはコンパスをアドルに預け、アドルをリーダーとして行動に従った。

[10.死の砂漠サファル]

　だいぶ力を上げたのにも関わらず、死の砂漠は厳しい場所だった。行くべき方向はコンパスが指し示してくれるが、ここが死と隣合わせの場所であることには変わりはなかった。しかも、奥地の方には蠍や毒蛇の化物が所々にいるのだ。時折現れる砂丘の日陰で体力を温存させながら、アドルたちは進んでいった。

　長い道のりを越えた先に、突然緑のオアシスが出現した。そして、死の砂漠も、普通の砂漠に変わっていた。アドルたちは、砂漠越えに成功したのである。
　オアシスには粗末なテント作りの村があった。それが砂漠の民、ベーウィン族の村だった。村人は砂漠を越えてきた二人を一人前と認め、打ち解けた。ほどなく、二人は長老に引き合わされた。
　長老は、アドルの話を聞くと、語った……砂漠には、厳しいながらも自然の営みが行なわれている砂漠と、魔物の他は動くものとてない死の砂漠の二種類がある。そして、死の砂漠は、次第に大きくなってきている……。
　村を去ろうとするアドルに、長老が語った。
「砂の都ケフィンを探していると言われたな。ならば、おのれの目で見られるがよかろう」
　長老は二人を村の外へと案内した。
「この先の砂の中に、奇妙な塔が突き出ている場所がある。そこがケフィンだ。中に入れば、主らが求めているものもあるやもしれん。だが、その付近には特別の魔物が巣くっているらしい。見た者の話では、犬の化物だということだ」
　ドギに促され、アドルはその場所を目指し歩き始めた。

[11.奇妙な友人たち]

　いくつもの砂丘を越えた先に、高い塔が見えてきた。それは、砂丘の中からいきなり突き出していた。周りを見回したが、入口らしい場所は見あたらない。
　ふと、少し離れた場所に、ひどくねじれた建物の一部らしきものがあるのを見つけた。二人は、そこに行ってみた。
　中に入ってみると、狭い部屋のような場所だった。それが何層にもなっている。そして、降りた先は、玄関のような造りになっていた。外に出てみると、確かに町の造りだった。その場所はどうやら都市の跡地のようだ。かなりの部分が砂に埋もれ風化しているが、大昔に人々が生活していた痕跡が、随所に残っている。

　しばらく進んだところで、アドルたちは犬の鳴き声のような悲鳴を聞いた。駆けつけてみると、意外な光景に出くわした。崩れたば

かりの床の所で、一匹のまだ若いコボルドが流れる砂に飲み込まれそうになっていたのだ。

魔物とはいえ、見殺しにすることはなぜかためらわれた。二人はコボルドに駆け寄り、その手をとった。その時、意外なことが起こった。そのコボルドは人間の言葉を話したのだ。

「ありがとう……おまえたち、人間か？　人間なのか？

今、おまえたち、俺助けてくれた。友だちになってくれるか？

俺、コボルドのコロ。ここ、ケフィンで生まれた。人間見るの、初めて。でも、とうちゃんから聞いていた。俺たちコボルド、人間の友だちいつも欲しがってる。俺、人間の友だちできた。うれしい。とうちゃんに会ってほしい」

コロは尻尾を激しく振りながら、とまどう二人を奥の住処へと案内した。かつては人の生活が営まれていたであろう広場に入った二人は、その光景に圧倒された。数え切れないほどたくさんのコボルドがそこにはいたのだ。

引き合わされたコロの父親は深く礼を言った。

「息子助けてくれてありがとう。ここはケフィン、人間の作った都。大昔、ここ人間いっぱいいたと聞く。でも、突然、わしらの先祖置き去りにして、どこか行ってしまった。それから何百年もたった。

わしらコボルド、人間の友だち。大昔から、そういうことに決まっていた。ここ、もう人間だれもいない。だからわしら、いつでも人間の友だち欲しかった。人間がやってくること、そして友だちになってくれること、いつも待っていた。

でも、たまに迷い込んでくる人間たち、わしらを怪物だと言う。わしら、いつも悲しかった。

わし、三年前に初めて人間の友だちできた。その時うれしかったこと、まだおぼえてる。今、おまえたち、息子の命救ってくれた。友だちになってくれた。こんなにうれしいことはない。わしの尻尾、もうちぎれそう」

[12.記念碑発見]

奥へと進んだ二人は、広場に石板らしきものがあるのを見つけた。

そこに綴られていたのは、ケフィンの歴史だった。ケフィンの人々がこの都市を捨てる時に記念として作られたもののようだ。……都市国家ケフィンでは高度な錬金術が発達していた。度重なる戦争を嫌い、永遠の平和を求めた王は、錬金術師ジャービルに命じて、壮麗な新都を築き上げた。今、ケフィンは、争いの絶えぬ世界から、別の世界へと旅立とうとしているのだ……輝かしい未来が誇らしげに描かれていた石板、そこに刻まれた年号が五百年前のものであることをドギがアドルに説明した。

ケフィンの人々は、この都市を見捨て、新しい場所に移っていった。だが、見捨てられたものは都市だけではなかった。ここに今住んでいるコボルドたちもまた見捨てられた存在だったのだ。おそらく、犬として捨てられ、それが自然の秩序が狂ったせいで、魔物になってしまったのだろう。それでも、彼らは人間のことを忘れずにいた。そして、人間と友だちでいたいと、五百年の歳月をひたすら願い続けていた。アドルたちは、胸が詰まる思いがした。

広場の先には、扉があった。だが、居合わせたコボルドが、通してくれなかった。ここから先に行くと、彼らとは別の種類の生き物がいるという。それらはなぜか人間に深い恨みを持っていて、必ず襲いかかってくるというのだ。

戻ると、コロが近づいてきた。

「人間、俺たちコボルドの友だちだって、とうちゃんが言ってた。大昔からそういうことになってるんだって言ってた。俺、おまえたちと友だちになれて、すごくうれしい。

でも、わからないことある。友だちなのに、なんで大昔、俺たち見捨てられたんだろう。なんで一緒に連れてってもらえなかったんだろう。おまえ、教えてくれるか。俺たち、可愛くないからか？弱くて役に立たないからか？」

やがて、扉が現れた。二人は奥へ行こうとした。あの塔への昇り口があるとすれば、その先にあるはずだった。だが、居合せたコボルドにこの先は危険だと止められた。人間たちに深い恨みを持つ魔物が、その先には住み着いているというのだ。コボルドが語った。

「三年前、砂の都というのを探しにここに来た人間がいて、コロの父親、友だちになった。でも、その友だち、もういない。この扉から先に行ったまま、帰ってこない。コロの父親、今でも友だちの帰りを待ち続け、毎日ここまで来ている」

二人は再会を約束して、コボルドたちに別れを告げた。帰り際に、コロの父親は宝物を渡した。それは、火の結晶『アグニ』だった。

見捨てた者たちは、昔のことなど忘れ去って、砂漠のどこかで楽園の生活を営んでいる。見捨てられた者たちは、何十世代を経た今も、見捨てた者を待ち続けている。強烈な砂漠の陽射しの下に戻ってからも、アドルたちの胸中にはやりきれないものが消えなかった。

[13.マーシャからの贈物]

帰り道もまた厳しかったが、なんとか無事に戻ることができた。ドギはフェルテの村に留まり、アドルはコンパスを返して別れた。アドルはラムゼンへ一人で帰還した。

出発前の約束どおり、アドルはマーシャの家に立ち寄った。マーシャは杖をアドルに渡した。それは、発火の術が込められているもので、戦闘の時に敵に火球をぶつけることができるのだ。どうせなら砂漠に行く前に欲しかったところだが、砂漠からの生還がどうやら“資格試験”だったらしい。

しばらく進むと、リジェが待ち受けていた。今ドーマンは近くの川辺に船でアドルを迎えにきているという。アドルはリジェに従って、船着場へと向かった。

船着場には、豪奢な船が泊まっていた。アドルが乗り込むと船は岸を離れた。下の船室に、ドーマンが待ちうけていた。

アドルはこれまで聞いた事を話し、火の結晶『アグニ』をドーマンに渡した。ドーマンは、アドルの勇気を誉めたたえると、重大な話を始めた。最後の一つである、闇の結晶『ニュクス』のある場所を突き止めたというのだ。それは、セーベの遺跡の中だというのである。

やがて船はナルム川を渡り、対岸に着いた。ドーマンは、アドルに語った。

「イーブル一家が既に遺跡に踏み込んでいるらしい。彼らより先に、最後の結晶を手にしてくれ。私も同行しよう」

[14.セーベの遺跡]

船は、以前と同じ場所に接岸した。ドーマンが先頭になり、アドルとドーマンの部下四人が従った。船で紹介された屈強の戦士二人と執事のリジェ、それにまだ若い見習いの船員である。リジェはどう見ても頼りなげな優男だったが、ドーマンの話ではなかなかの使い手だという。一方、船員の方は見るからに善良そうな青年で、闘いは初めてだと不安がっていた。

到着したセーベの遺跡は、扉が既に開かれていた。

「ううむ、すでに先を越されたか。さあ、アドル君、急ぎたまえ。私たちも、準備ができしだい、すぐに追いかける」
　ドーマンの言葉に促され、アドルは門をくぐった。

　この遺跡は、古代王朝の墳墓とのこと、予想したとおり、非常に陰気な場所だった。魔物は次々と襲いかかってくる。そればかりではなく、様々なトラップが随所に仕掛けてあった。
　かなり進んだところに、大きな空堀があった。底ははるかに深く、見通すことができない。落ちれば、ひとたまりもないだろう。その時、ようやくドーマンたちが追いついてきた。
「いや、遅れてすまなかった。ここはやはり厳しい場所だ。橋を一つ越えれば、残りはわずかなはずだが」
「やった、目指す場所はすぐそこだ！」
「おい、待て、行ってはならん!!」
　橋に向かって一直線に駆け出して行った船員を、ドーマンがあわてて制止した。
　だが間に合わなかった。罠の作動する音が暗い遺跡に響くと同時に船員の姿が消えた。一瞬後、悲鳴と落下音が不気味に響いた。橋のすぐ前に仕掛けてあった落し穴に、彼は落ちてしまったのである。
「……なんということだ、あんな罠にかかるとは……」
　あわてて駆け寄り下をのぞき込んだドーマンは、吐き捨てるようにつぶやいた。ここは古代ナルム王朝の墳墓で、盗窟家から王家の墓所を守るために、さまざまな罠が仕掛けてある。船員は不覚にもそれに飲まれてしまったのである。
　ドーマンたちは、船員救出のために別行動をとることになった。アドルは、再び一人で奥へと進んでいった。

[15.最後の結晶発見]

　迷宮を抜けた先に再び橋が現れた。それを越えた時、アドルはどこからか騒がしい音が聞こえてくるのを聞いた。耳を澄ませてみると、それはイーブル一家の声のようだった。どうやら、強敵とでくわし、苦戦しているらしい。アドルは声のする方向に急いだ。
　部屋に踏み込んだ時、イーブル一家の四人は扉の前で気を失って倒れていた。王家の墓所には、永遠に侵入者を襲い続ける守護獣がいるという。どうやら彼らは守護獣相手に苦戦し、命からがら逃げ出したようなのだ。
　アドルは、剣を握りしめ、守護獣の待ち受ける部屋に入っていった。
　闘ってみると、一家が苦戦するのも無理はなかった。というより、この守護獣とそれなりに渡り合った彼らの戦闘能力を誉めるべきなほど、それは強かったのである。だが、アドルはなんとか倒した。同時に、部屋の通路が開いた。

　扉を抜けた先には、これまでとは全く違う風景が広がっていた。そこは横に細長い回廊のような部屋で、いくつもの石の棺がずらりと並んでいたのである。
　先へ進もうとした時、後ろから「まてーっ！」と呼び止める声がした。気がついたテラが、半ば這いずりながら、アドルを追いかけてきたのだ。だが、もう相手をしたくなかった。アドルはテラを振りきり、先へ進んでいった。
　いくつもの棺の横を、アドルは進んでいった。テラも必死になってついてくる。だが、立ち止まらず、アドルは急いだ。そして、反対側まで到達したところで、遂に新たな部屋を見つけたのである。そこへと足を進め、アドルはついに最後の一つ、闇の結晶『ニュクス』を手にした。

[16.五つの結晶揃う]

　棺の並ぶ部屋に戻ってみると、ドーマンたちが追いついてきていた。そして、テラは気を失ったままで二人の兵士に捕らえられていた。
「アドル君、よくやった。さあ、結晶をこちらへ」
　アドルは言われるままに闇の結晶『ニュクス』を差し出し、渡した。ドーマンはそれを懐にしまうと、ここに来られた事情を話した。
「罠に落ちた船員を救いに道を探していたら、偶然ここに通じる抜け道を見つけることができたんだ。それに、ここで、いいものも見つかった。この小娘だよ。こいつは利用できる」
　その時、後ろから声がした。イーブル一家の三人が追いついてきたのだ。リジェが進み出た。
「ようこそ、イーブル一家のみなさん。おひさしぶりですね」
「あ、あんた……なんでこんなところに？　……あっ、おまえはドーマン!!」
「薄汚い盗人ふぜいに呼び捨てにされるのは不愉快だな。さて、最後の結晶は、たった今私が手にしたところだ。まずは、これを見てもらおうか」
　ドーマンは、兵士たちからまだ気を失ったままのテラを受け取り、乱暴につかんだ。その勢いで、テラは意識を取り戻した。
「はっ……ここは……あっ!!」
　テラは逃れようと暴れたが、ドーマンは微動だにしなかった。
「ママ！　助けてーっ!!」
　思わず踏み出したママの足が止まった。ドーマンがナイフを取り出し、テラの喉元に突きつけたのだ。
「見てのとおり、娘は私が捕らえている。さあ、持っている二つの結晶を渡してもらおうか」
「ふ、ふざけんじゃないよ！　誰がおまえなんかに……」
「ほう、そんな口をきいていいのかな？」
　ドーマンの手元のナイフがぎらりと光ると、テラの悲鳴がこだました。
「きゃーっ！」
「ち、畜生、悪党め！」
「おまえたちに言われる筋合いはないね。さあ、どうする？」
　ママは、やむなく結晶を取り出し、床に投げた。リジェがすかさず回り込み、三人を縛り上げた。
　これで、すべての結晶がドーマンの側に揃った。突然、ドーマンは狂ったように高笑いを始めた。

[17.策士の素顔]

　暗い石室に、ドーマンの笑い声がこだました。しばらく前からアドルの胸中をよぎっていた不安がにわかに高まった。
　ようやく笑いを収めたドーマンが、アドルを振り返った。
「よくやってくれた、アドル君。こうまでうまくいくとは思わなかったよ。君のおかげで全ての結晶が手に入った。これで、ケフィンを襲撃できるようになったというわけだ、私が育ててきた『ナルムの使徒団』の精鋭を引き連れてね」
　なんと、ドーマンの目的は、民衆の救済ではなかった。驚くアドルの喉元に、二人の兵士の剣が突きつけられ、アドルは動けなくなった。ドーマンは語り続けた。
「しかし、君も単純な男だね。民衆を救うなんて言葉に簡単にだまされるとは。愚かな虫けらどもがどうなろうと、君には関係ないことだろう。
　この遺跡は、実は私の先祖の墓なのだ。そう、私は古代ナルム王朝の末裔だ。私の望みは、王朝の復興。そして、ケフィンの錬金術

を奪い、強大な王国をうちたて、ロムン帝国を打倒すること、それが目的なのだ。

これから私はサンドリアに戻り、さっそくナルム王朝の復興を宣言するつもりだ。そして、歯向かう者は全て殺す。忠実な『ナルムの使徒団』が活躍してくれることだろう」

紳士の仮面の下から邪悪な野心家の素顔が現れた。縄を打たれたイーブルー家の方に、リジェが進み出た。

「あなたたちも、よく働いてくれましたね。その義理がたさが命とりになった、いい教訓です。もっとも、死んでいく身には関係のないことですが」

ママが言っていた「ある人物」とは、リジェのことだった。リジェはかつて官憲に追われ窮地に立たされていた一家に救いの手を差し延べ、サンドリアへの脱出の手配をした。その見返りとして、「ケフィンに行くために必要な五つの宝物」の探索を依頼したのだ。

リジェの行動は、ドーマンに指示されてのものだった。つまり、ドーマンは一方ではアドルを操り、一方ではリジェを使ってイーブルー家を動かし、競争で五つの結晶を集めさせたのである。

歯ぎしりするイーブルー家に、ドーマンが一瞥を与えた。

「おまえたちはすぐには殺さない。私も東方の商館では貴重な財宝をずいぶん盗まれたからね。そうだな、飼っているワニの生き餌にでもなってもらおうかね。

さあ、アドル君。君はもう用済みだ。偉大なる王家の墓で、永遠に眠るがいい。そうだ、一人ではさびしかろう。可愛いお供をつけてあげるよ」

ドーマンは、テラをアドルの方に突き飛ばした。ママが叫ぶ声が響くのとほぼ同時にトラップが作動し、突然床が消えた。二人は暗い穴の中に落ちていった。

Ⅲ:ドーマンの野望

[1.地下迷宮からの脱出]

アドルは自分が冷たい石の上に横たわっていることに気がついた。体が鉛のように重い。しばらくして、自分に起こった事態が次第に思い出されてきた。アドルはドーマンにまんまとだまされ、野望の道具となり、捨てられたのである。

体を起こそうとしたが、重いものがのしかかっていて、動かなかった。触ってみると、柔らかくて温かい。それが一緒に落とされたテラの体だと気がついて、アドルはうろたえたが、まだ気を失っているのを知り、なぜかほっとしてしまった。

しばらくすると、闇に目が慣れ、暗いなりにあたりが見えるようになってきた。この遺跡は嘘のように寒かった。アドルはテラを抱き上げ、袋から砂漠横断の時に使ったマントを取り出して着せると、静かに床に横たえた。そして立ち上がり、あたりを見回した。

暗い陰気な場所だった。白骨化した死体がそこら中に転がっている。それらは、どうやらこの遺跡に侵入し、トラップにかかって果てた盗掘家たちの死骸のようだった。その中には、アドルと共にこの洞窟に来た、船員の亡骸もあった。アドルたちが助かったのは、奇跡に近かったようだ。

その時、小さな声が上がった。テラが目覚めたのだ.

「……はっ！　……ここはどこ？　……」

テラは上体を起こし、何気なく手を伸ばして、近くに転がっていたものを拾い上げた。だが、それが骸骨であることに気づくと、投げ出し、動転して助けを求めた。

「いやあああっ!!　ママ、にいちゃん、助けてえええっ!!」

おびえきったテラを、アドルは落ち着かせると、自分の後ろについて来るように言った。だが、テラは同行を拒み、悪態をついた。

「じょ、冗談じゃないよっ!!　誰が、おまえなんかと一緒にいくもんかっ！　あたいは、一人でここから脱出するんだ。やいっ、ついてくるんじゃないよっ！」

テラは一人で歩き始めた。だが、すぐに弾かれたように舞い戻り、アドルの後ろにしがみついた。

「い、今、あそこの骸骨が……動いた！」

しかし、アドルが見ても何も変化はない。そのまま、先へと進もうとするアドル、だが、テラの目は鋭かった。アドルが動き出した隙をついて、骸骨たちは立ち上がり襲いかってきたのである。

「きゃあああっ！　やだ、やだっ!!」

骸骨たちはテラの体を抱えると、そのまま連れ去ろうとした。アドルはあわてて追いすがり、骸骨たちを倒した。投げ出されたテラは、アドルが差し出した手を払い除けて、気丈に立ち上がった。

「ふん、礼は言わないよっ！」

そのまま先に立って歩こうとした。だが、すぐ次のトラップにかかってしまう。アドルは追いつき、また救い出した。テラは今度は泣きながらアドルにすがりついてきた。

「あーん、こわいっ、こわいよお！　ねえ、あたいを一人にしないでっ！　一緒に連れてってよお！」

アドルはついてくるように言い、テラはべそをかきながら、うなずいた。

どことも知れぬ地下迷宮だった。あまりに広く、自分がどこにいるのかすらもわからない。だんだん、寒さが身にしみてきた。

アドルが震えているのをテラが見つけた。

「あんた震えてる。寒いの？　あれ、なんであたいマントなんて着てるんだろ……じゃあ、あんたが？　……」

テラはアドルの前に回り込み、目を見つめて言った。

「なんであんたって、そんなに優しいのさ。あたいは、あんたを何度もだましたし、洞窟に閉じ込めたことだってあるんだよ。盗むことも、人をだますこともなんとも思ってない、悪い子なんだよ！」

沈黙が流れた。しばらくして、テラが話しかけた。

「ねぇ、あんたのことさ、アドルって、呼んでいい……？」

さっきまでとは違う空気が流れる中、二人は魔物に満ち溢れた遺跡の中を進んでいった。

[2.幻の地下都市]

やがて、通路が終わり、別の区画になった。恐ろしい魔物やトラップの数々を、アドルはテラをかばいながら抜けていった。憎い敵だと思っていたが、やはり根は素直な少女だったのだ。やがて、魔物のいない一帯にさしかかった。余裕ができた二人は、そこで一息ついた。

よく見てみると、そこには遥か古代の生活の後を窺わせるようなものがいくつもあった。元々この場所は、人々の暮らす都市だったようだ。それが、いつしか墓所へと作り替えられたのだろう。

しばらくして、アドルは水路があるのを見つけた。もしや、この水路の先が外に繋がっているかもしれない……アドルたちは、水の流れ落ちる方へと足を進めた。

だが、行きつめた場所にあったのは出口ではなかった。大きな貯水池に、水は流れ込んでいたのである。力を失って座り込んでしまったテラを、アドルは励まし、あたりを落ちついて見回した。周囲には材木や大きな石が無数に転がっている。そして、貯水池の反対側は切り立った壁になっている。

アドルの視線が止まった。その壁に、突起物があったのだ。よく

見るとそれは何かのスイッチのようだった。ひらめいたアドルは立ち上がり、材木を集め始めた。その様子を見ていたテラは、すぐにアドルの目的がわかった。二人は筏（イカダ）を組み始めた。

やがて、粗末な筏が完成し、二人は水面に浮かべ、乗り込んだ。だが、スイッチの位置が水位に比べ高すぎ、どうしても届かない。再び落ち込んでしまう二人だったが、テラがあることに気がついた。アドルに筏を戻させると再び降り、石を水に投げ込み始めたのである。その意図にすぐに気がついたアドルも、筏から降りて、作業を始めた。次第に水位が上がっていき、スイッチにも手が届くぐらいになった。二人は再び筏を進め、スイッチを入れた。

その瞬間、大きな機械仕掛けが動く音がした。そして、貯水池の水が、渦を巻き始めた。二人は抵抗したが、水の勢いにはかなわなかった。筏もろとも、大きな渦に巻き込まれていった。

二人が動かしたものは、この遺跡がまだ墓地ではなく人の住む都市だった頃に築かれたからくりだった。人々は岩からしみ出てくる地下水を利用していたが、非常時のためにそれをためておく必要があった。だが、たまった水が溢れ出しては困る。そのため、浮きと連動するスイッチを仕掛けておいて、水位がいっぱいになると自動的に排水されるような工夫を施していたのである。長い時が流れ、木でできた浮きは腐って消えた。だが、からくりは生きていた。そして、入れられたスイッチに忠実に、水を放水し始めたのである。

だが、流されていく二人にそんなことを考えている余裕はなかった。アドルとテラは手を取り合い、渦に飲み込まれていった。

[3.遺跡の一軒屋]

目を覚ますと、木の天井があった。アドルはベッドに寝ている自分に気がついた。そこは、かつて世話になったセーベの遺跡の一軒屋だった。横には老人と、自分をじっと見守るテラがいた。

老人は目覚めたアドルに気がつくと、優しく語りかけた。

「おや、やっと気がついたかね。川辺に出てみたら、おまえさんたちが打ち上げられていたんだ、驚いたよ。筏で水遊びでもしてたのかね」

温かいスープを持って、夫人も来た。

「まあ、命が助かっただけでももうけものだよ。あんたたち、ナルム川の神様に気にいられたんだろうね。そうそう、筏も直して川岸に置いといたよ。兄妹仲良く、おうちに帰るんだよ」

アドルは礼を言った。テラも、素直に頭を下げた。そして、外へ出た。

一軒屋から出たところで、テラは立ち止まった。つられて立ち止まったアドルに、テラはためらいがちに話し始めた。

「あのさ……あたいたち、アドルのこと、何度もだましたし、お金を奪ったり、洞窟の奥に閉じ込めたりもしたし。だから、いやだって言われても、あたい、アドルのこと、うらまない……」

テラはアドルの前に立って、真剣な眼差しで見つめた。

「ねえ、アドル！　ママと兄貴たちを助け出したいの！　お願い、力を貸して！」

アドルの心の中には、イーブル一家に対するわだかまりは消えていた。屈託なくうなずくアドルに、テラが抱きついた。

「ありがとう、アドル！」

川辺には、ずいぶん立派に組み直された筏があった。対岸にはラムゼンの村がある。二人は筏に乗り、ナルム川を渡り始めた。川はおだやかだった。二人は流されることなく、広いナルム川を渡りきった。

[4.ラムゼンの異変]

不自然なほどのどかな渡河だった。だが、対岸ラムゼンでは大変な事態が待ち受けていた。

船着場にたどり着いた二人に、村の青年が駆け寄ってきた。つい先ほど武装したナルムの使徒団の団員が大挙して村を襲い、ドーマンを王とするナルム王朝の復興を宣言、服従を要求したというのだ。そして今、団員たちはマーシャを拉致し、連れ去ろうとしている。アドルは、マーシャの家の方に走っていった。

村には、頭巾をかぶった武装した男たちがいた。それが、ナルムの使徒団の団員だった。人数はそれほど多くはない。たちまち切り捨て、村の中央へと急いだ。

ちょうどマーシャは連れ去られようとしているところだった。ナルムの使徒団の男が二人、マーシャを両側からつかんでいた。

「悪く思うなよ。錬金術を知る者は全て捕らえよ、それがドーマン様の命令だ」

「錬金術……いったいなんのこと？」

「ふん、とぼけても無駄だ。ドーマン様には、お見通しなのさ」

その時、ナルムの使徒団の二人は、アドルに気がついた。誰何の声を上げる前に、アドルの剣に倒れた。

マーシャは、アドルに礼を言い、サンドリアには自分の大事な人がいるから、連れていってほしいとアドルに頼んだ。イーブル一家の救出という課題もある。アドルは快諾し、テラと三人でサンドリアへと向かった。

[5.サンドリア占領]

サンドリアの町は、すっかりナルムの使徒団に制圧されていた。抵抗する人間はみな捕らえられ、税金の名目で財宝が強奪された。途中にあった小さな集落も、既に無人だった。

町に入ってしばらくのところで、マーシャは先頭にたって急ぎ始めた。その先はニーナの家だった。マーシャの言っていた大事な人とは、どうやらニーナのことだったようだ。

幸いなことに、ニーナは無事だった。アドルたちの姿を見たニーナは、顔をほころばせた。

「マーシャおねえちゃん！　あ、いつかのお兄ちゃんも一緒なんだ。あれ、後ろのおねえちゃんも、どこかで会わなかったっけ？」

マーシャはニーナに、アドルたちが“水の神様”に会わなければいけないことを教えた。いぶかしがるアドルに、マーシャは答えた……ドーマンの屋敷に正面から入ることはできない。唯一のルートは、このサンドリアの地下水路だ……。

ニーナは、しばらく考えてから話し始めた。

「どうしても困った時は来てもいいって、水の神様が教えてくれた場所があるの。そこに行けば、きっと水の神様だって、会ってくれると思うな」

……町の外に沼地がある。そこに、秘密の入口が開いている。大人には見つけられない仕掛けになっているから、テラが先頭になれば、探し出すことができる……。

マーシャはニーナの家に残ると言い、アドルはテラと二人で沼地に向かった。

[6.水の神様の正体]

沼地の中央に、霧のただよう場所があった。それが、水の神様のいる場所への入口だった。

テラとアドルは、奥へ進み、ついに“水の神様”に会うことがで

きた。なんと、それは半魚人だった。彼らは大昔からこのナルム川の中で生活していたのだ。

アドルが進んでいくと、若そうな半魚人が指さした。
「こいつ、あのドーマンの手先になってた奴だギョ。許せないギョ」
ドーマンは毒の廃液を地下水道に垂れ流すので、半魚人たちは嫌いぬいていたのだ。だが、リーダーらしき半魚人が諫め、アドルに向かって言った。
「君のこと、ニーナからの手紙で知ってたギョ。君の目的純粋、信じられるギョ。私たちも、ナルム川衰えてきて、困ってるギョ。力を貸すギョ」
半魚人は扉を開き、この先がサンドリアの地下水路に繋がっていると教えた。アドルたちは扉を抜け、半魚人について川底の洞窟を歩いていった。しばらく進むと、それは人工の地下水路に変わった。そこで番をしていた半魚人の一人が語った。
「私たち、この水路使い、ニーナのことずっと見守ってきたギョ。あの子三年前、まだ四つの時、探検家の父親に連れられてこの町に来たんだギョ。でも、父親、砂の都とやらを探しに出かけたまま帰ってこなかったギョ。ニーナ、一人置き去りにされてしまったギョ。私たち、ほうっておけなかったギョ。それで、おいしい魚あげたり、手紙出したりしてたんだギョ」
一緒にいた若い半魚人が、怒りの表情で語った。
「あの父親、ひどい奴だギョ。砂漠なんて水がなくて楽しくないギョ。そこに行ったきり、帰ってこないなんて、信じられないギョ。ニーナがかわいそうだギョ」
アドルたちはさらに先へと進んだ。入り組んだ道を進んだところ、地下を流れる水がいきなり汚くなる場所に出た。そこにも、半魚人がいた。
「ここをずっと行くと、ドーマンの屋敷だギョ。見てのとおり、毒の水流れてくるギョ。私たち、ここから先行けないギョ。あとは君たちだけで行くギョ」
言われたとおり進むと、かなり入り組んでいた。なんとか正しい道を探し、アドルたちはドーマンの屋敷の中に出た。そこは調理場に繋がっていたのだ。

[7.イーブル一家救出]

アドルはこの屋敷に何度か入ったことがある。ある程度の構造はわかっていた。調理場の隣には倉庫があった。だが、結晶は既に運ばれた後らしい。武器ももう残っていなかった。テラは宝箱を開けた。そこには、たくさんのマントの他に、フェルテの村のと同じコンパスもあった。アドルがかつて砂漠を越えた時、それはもらわなかった。どうやら、ドーマンは出し惜しみをしていたようだ。
ここから階段を上がると、応接室がある。アドルは記憶をたどり、間取りを思い出しながら進んでいった。その時、声が聞こえた。カーテンの裏を回り、そっと覗いてみると、ドーマンがいた。

ドーマンはリジェと共に悠然と酒を飲んでいた。前祝いの最中だったのだ。アドルたちは、ドーマンたちの会話を、息を殺して聞き入った。
「ドーマン様、お手並みお見事でした。あのアドルという若僧、なんの疑いも持っていなかったようでしたね」
「おまえもよくやってくれた、リジェ。そもそも、ケフィンの宝物を全て集めるというのは、おまえの発案だしな。これで、いよいよ私はケフィンの錬金術の力を奪うことができる。そして、世界をこの手でつかむのも、もうすぐだ」
その時、部屋に伝令が駆け込んできた。伝令はドーマンにひざまずいて報告した。
「ドーマン様、結晶は全て、無事『ナルムの使徒団』本部へ運び終わりました」
「ごくろうだった。団員たちは集めてあるな」
「はっ、市の占領にあたっている者以外は、全員本部に揃えました。いつでも、出発できます」
「では、そろそろ始めるとするか。船を用意しろ。ひとまず『ナルムの使徒団』本部へ向かい、準備を整えてからケフィンを襲撃する」
伝令が駆け出していき、ドーマンとリジェは部屋を出ていった。アドルたちは応接間を横切り、足を踏み入れたことのない部屋へと向かった。

裏庭の近くに、見張りがいた。それを軽く倒した先に、柱に括りつけられているイーブル一家がいた。テラは泣きながら飛びついていき、彼らを解放した。
ママはアドルに頭を下げた。
「ありがとう、アドル。あんたに大きな借りができちまったね。あたしたちじゃ役不足かもしれないが、どうだい、手を組まないかい」
この申し出には、さすがに驚いた。ママは続けて話した。
「どうやら、あんたの目的はあたしたちとは違うようだしね。あたしゃ、自分の目的が果たせりゃ、それでじゅうぶんさ。こう見えても、けっこう役に立つよ」
アドルは申し出を快諾した。ママが大きく手を打った。
「よし、商談成立だ。まずはドーマンの野郎をやっつけなきゃね。あたしたちも仕度が済んだらすぐに追いつくから、先へ行っててくれ。よーし、みんな、出発だよ！」
兄弟が声を上げ、門に向かって歩き始めたママについていった。だが、テラはその場で立ち止まっていた。突然小走りでアドルに近づいてきた。だが、名前を呼んだだけで、何も言わない。そして、一家を追いかけ、走り去っていった。
私兵たちが出払った門をくぐり、アドルはサンドリアの町へ出ていった。

[8.秘密結社本部へ]

門を出たところにマーシャがいた。ニーナの元に、たった今“水の神様”からアドル宛の手紙が届いたというのだ。読んでみると、ドーマンの船は沖合いの小島の方に向かったと書かれていた。そこに行くには、市長から船を借りなければならないが、市長は今ナルムの使徒団によって市庁舎に監禁されている。マーシャが同行を申し出て、アドルは二人で市庁舎へ乗り込んだ。
市長は塔に監禁されていた。襲いかかる団員を倒し市長を解放したアドルに市長は感謝し、市庁舎の中にある船へとアドルたちを案内した。塔から降りる時に見えた風景は、以前とは大きく変わっていた。砂漠が大きく広がっていたのだ。市庁舎の船着場は、海に直結していた。アドルとマーシャは乗り込み、小島を目指した。

小島には、妙に古代を意識したデザインの巨大な建物があった。それが、ナルムの使徒団の本部に違いなかった。アドルたちは中へ入っていった。
中には、魔物と戦闘員たちがいた。ドーマンは魔物も従えていたのだ。また、戦闘員たちは、ラムゼンやサンドリアにいた団員より、はるかに強かった。
かなり進んだところで、アドルたちは奇妙なもののある部屋を見つけた。マーシャが立ち止まった。
「この仕掛け……これは錬金術が使われているかもしれない。調べてみる必要がありそうね。アドル、あなたは先に行っていて」

マーシャを残し進んだアドルは、階段を見つけ、駆け上がった。
扉の向こうは広間になっていた。そして、以前ドーマンの屋敷で会ったことのある、卑屈そうな小男が高い場所にいた。小男はアドルにひとしきり悪態をつくと、手元にあった操作板を動かした。
続きの間から、巨大な人形が出てきた。それは小男の操る戦闘人形だったのだ。アドルは闘うが、大いに苦戦する。高い場所から見下ろし勝ち誇る小男。その時、後ろから声がした。ママが兄弟と共に入ってきたのだ。
「ふん、そんなウドの大木が二人増えたからどうなるというのだ、このばぁかめが！」
「もう一人、いるんだよぉ！」
それは、小男の背後に回り込んだテラだった。あわてて振り返った次の瞬間背中を蹴られ、小男は床に落ちてしまった。人形の動きが俄然、鈍くなった。アドルは人形を倒した。小男は兄弟に袋叩きにされ、のびてしまった。
兄弟が人梯子を組み、それをたよりにテラも床に降り立った。ママがアドルの方を向き直した。
「いや、遅れて悪かったね。ドーマンの屋敷を出たところで役人に出食わしてさ、まくのに手間どっちまったんだよ」
「へへっ、ほんとはね、この際だからお宝ももらってこうって、ドーマンの屋敷に舞い戻ったんだよぉ」
「余計なこと言うんじゃないよ！　さあ、行こうじゃないか」

フロアが次第に狭くなってきた。かなり上の方まで来たようだ。階段を駆け上がり扉を開けた先には、多数の戦闘員が待ちかまえていた。
「ここは俺たちが引き受けた！　あんたは、先を急いでくれ！」
兄弟に後を任せ、アドルは奥へと急いだ。

[9.ドーマンとの対決]

階段を上がった先はドーマンの居室だった。贅沢な調度品で満たされた部屋の奥には、謎めいた実験器材が並んでいる。その中には、五つの結晶もあった。アドルの姿を認めたドーマンは、腰を上げた。
「あの遺跡から生還したのみならず、ここまで来るとは……私は君をみくびっていたようだ。この上は、私独自の錬金術で相手するしかあるまい」
なんと、ドーマンは自分自身で錬金術の研究を進めていたのだ。驚くアドルに、ドーマンは語り続けた。
「そう、私は自ら錬金術を研究していた。様々な触媒も自分で作り上げた。だが、最も肝心な『賢者の石』だけは、どうしても作ることができなかった。それがなければ、ロムン帝国を倒すために必要な、圧倒的な力は得られない。『賢者の石』を手に入れるため、私はケフィンを目指したのだ。
しかし、事ここに至っては、もうためらうことはできない。私が君を倒すためには、私が自分で作った触媒を使って、結晶の力を引き出すしかないのだ」
ドーマンの体を、あやしい光が包んだ。そして、五つの結晶が脈動する輝きを発し始めた。その時マーシャが飛び込んできた。
「だめーっ！　その術は、『賢者の石』なしでは……」
だが、マーシャの言葉は、炸裂する光と音にかき消された。ドーマンの体に結晶からエネルギーが流れ込んだ。
「はーっはっは、遅かったようだな！　今、私は地上最強の力を……うっ!?」
輝きが突然とまり、ドーマンの動きが凍りついた。そして、部屋中にうっすらと闇がたちこめ始めた。そして、闇は次第にドーマンの体へと集まっていった。
「ーっ!!」
絶叫と共に、ドーマンの体をどすぐろい闇が包みこんだ。それが大音響と共に飛び散った時、見るもおぞましい化け物がそこにはいた。

戦いは長く続いた。その化け物が既にドーマンではなくなっていることは明らかだった。アドルの剣が急所を貫いた時、化け物は煙を上げながら崩れ落ちた。そして、床に倒れてからも、無惨な姿をさらし続けていた。
ドーマンだった化け物の死体から離れ、蒼白な面持で剣を収めたアドルに、マーシャが寄り添った。
「高度な錬金術には、触媒が必要なの。なければ何もおこらない。でも、何か触媒があれば、反応がおきてしまう。
あの男の使った触媒では、五つの力は無制限に術者に流れ込む。そして、内部から術者自身を破壊し、全く別の物体に変えてしまうのよ……」
死体はまだくすぶっていた。二人はそれを前に、粛然とたたずんでいた。
その時、後ろの扉が開いた。イーブル一家が追いついてきたのだ。最初に飛び込んできたテラは、アドルに寄り添っているマーシャを見ると、勢いよく啖呵を切った。
「やい、あんた、ほんとにむかつく女だねっ！　そうやって、アドルにべたべたつきまとうんじゃないよっ！　だいたい……」テラは何気なく視線を床の死体に移すと、そのまま気を失って倒れてしまった。ママも青ざめた表情で、ドーマンの死体を見やった。
「憎たらしい奴だったんだけど、こうなっちまうと哀れだね……」
沈黙が流れた。それを打ち破るかのように、ママが手を叩いた。
「さあ、みんな、気をとりなおさなきゃ。ケフィンはもう目の前じゃないか。さあ、アドル、その結晶をとりな」

[10.背信者リジェ]

だが、アドルが結晶に近づこうとした時、突然一人の人物が現れた。なんと、それはリジェだった。
主人だったドーマンの死体を前にして、リジェは、あまりにも意外な言葉をつぶやいた。
「ふっ、ドーマンめ、こんなにあっさりと死んでしまうとは……。まあいい、その方が、私にとっては好都合だ……」
黒猫が肩から飛び降り、素早く床を駆け回ると、再びリジェの肩に飛び乗った。気がついた時、既に五つの結晶は、全てリジェの手に収まっていた。
リジェは黒猫の背をなでると、アドルたちを無視し、階段を上っていった。
あまりの展開に、アドルたちはあっけにとられて眺めているしかなかった。我に返りあわてて階段を駆け上がると、そこには異様な光景が広がっていた。
屋上には、五芒星の形をした魔法陣が作られていた。五つの頂点には妖しい輝きを発する結晶がある。そして、中央にリジェがいた。
「アドル、それにイーブル一家のものどもよ。これが、おまえたちが求めていた、結晶の本当の使い方だ」
魔法陣全体が輝き、リジェの体が宙に浮いた。同時に、五つの結晶も浮び上がった。
「結晶の力により、私はケフィンへといざなわれる。もう会うこともないだろう。それに、錬金術の全ては地上より消える。ケフィンのことは、早く忘れた方がいい。では、さらばだ」
強く輝いた次の瞬間、かき消されるようにリジェの姿が消えた。そして、結晶が後を追った。しばらくすると、あたりは何もなかったかのように静まり返った。

「結晶が……なくなっちまった……」
グリドががっくりと膝を折った。アドルも力なくうなだれた。重い沈黙が流れた。
「ただ一つだけ、方法があるわ」
それはマーシャの言葉だった。一同が息を飲んで見守る中、マーシャはケフィンにまつわる伝承を語り始めた。
「古きケフィンと新しきケフィン、
二つのケフィンを結ぶため、塔は築かれた。
五つの力を知る者よ、登るがよい。
高き扉を開きし者は、理想郷へといざなわれる。
二つのケフィンの往来が許されるのだ」
……その伝承は、旧ケフィン跡地の一角にある石板に刻まれているといわれている。そして、石坂のある場所には、巨大な塔がそびえている。その塔に登ることができたなら、ケフィンへ行くことができるはずだ……。
アドルには、思い当たる節があった。ドギと共にそこを訪れた時、コボルドに止められて進むことを断念した区画があったのだ。
ママが勢いよく手を叩いた。
「さあ、そうと決まれば出発だ！　あたしたちは先にベーウィン族の村まで行ってるよ」
一家はそのまま立ち去っていった。

Ⅳ：ケフィンへ

[1.消えた探検家]

アドルは、マーシャと二人で下へと降りた。
この本部は、既にもぬけの殻になっていた。生き残った団員たちはみな逃げ出してしまったようだ。二人は船でサンドリアに戻った。『ナルムの使徒団』から解放されたサンドリア市内は沸き返っていた。だが、それはどこか空疎なものだった。町を不当に占領した狂信者たちは滅んだものの、他の不安材料は全くそのままなのだ。
下町まで進んだ時、アドルはマーシャに促され、ニーナの家へ行った。だが、マーシャ自身は中に入ろうとはしなかった。ニーナは前どおりの屈託のない笑顔で、アドルを出迎えた。
「へえ、神様に会えたのね。お兄ちゃんよかったね。
えっ、水の神様がパパの話をしてたの？　……うん、そうなの。パパ、出かけたっきり、戻ってこないの。近所のおばちゃんは、死んじゃったって言うんだけど。
でもね、パパはぜったい生きてるの。私にはわかるんだ。うん、“おんなのかん”だよ。マーシャおねえちゃんだって、そう言ってくれるし。
お兄ちゃんも、砂の都に行くんだよね。パパを探してくれる？　パパはね、スタンっていうなまえなんだ。
ありがとう、お兄ちゃん。じゃあ、これあげる。これはね、パパからもらった笛なの。迷子になった時に吹きなさいってくれたんだ。でも、自分が迷子になっちゃうなんて、変なパパだよね……。
……あれ、おかしいな、涙がでてきちやった……お兄ちゃん、きっとね。約束だよ」
アドルは笛を手に外に出た。ドアの横にマーシャは、アドルの姿を見るとあわてて目に手をやった。
「……ううん、なんでもないわ。さあ、行きましょう！」

[2.失意のドギ]

冒険の始まりは好奇心だった。それが、「民衆を救う」という目的に、いつしか変わっていた。そして、今新しい目的が加わった。ニーナが何年も待ちわびている失踪した父親、スタンを捜し出すことだ。
アドルはサンドリアを出て、ラムゼンへと向かった。だが、その村で思いもかけない人物を見つけた。フェルテの村にいるはずのドギだった。ドギは酒場で酔いどれていたのだ。
あの村は、ドギの努力にも関わらず、ついに砂漠に飲み込まれてしまったのだ。井戸を掘り、砂防柵を作り、必死に食い止め続けた努力も、突然襲ってきた猛烈な砂嵐の前にはなす術もなかった。全てが終わった時、村はほぼ完全に砂に覆われていた。そして、村人の半数以上は行方不明となっていた。このラムゼンでドギを見つけたエフィも、行方の知れない一人だった。
村もエフィも守り切れなかったドギはすっかり落ち込んでいた。だが、そんなドギをアドルは激しく叱咤した。……なぜ、あきらめてしまうのか。いなくなった村人だって、死んだと決まったわけではない、砂嵐で吹き飛ばされ、今、砂漠のどこかでドギが助けにくるのを待っているのかもしれないじゃないか……その言葉にドギは立ち直り、アドルと共に死の砂漠を越えることを決意した。

三人となった一行は、砂漠に入った。途中のフェルテ跡地は見る影もなかった。出発前に摘んだ花をマーシャは捧げた。そして、三人は死の砂漠へと乗り込んでいった。レベルをさらに上げたアドルにとっては、もう死を覚悟するほどの厳しい場所ではなくなっていた。決して短い道のりではなかったが、ドギの持っていたコンパスを頼りに、アドルたちは砂漠を越え、オアシスへ着いた。
だが、ベーウィン族の人々は既にいなかった。予想を超える砂漠化の進行を前に、とるものもとりあえず、彼らは逃げ出したのだ。半ば砂に埋まりかけた村の中に、イーブル一家の四人が寂しげに待っていた。
彼らと合流し、七人になった一行は、砂丘の先にある旧ケフィン跡地へと向かった。

[3.塔への道程]

遺跡に入った一行をコボルドたちが出迎えた。初めて彼らと出会ったイーブル一家たちはたじろいだが、すぐに打ち解けた。
「アドルの友だちなんだろ。だったら、あたしにとっても友だちさ」
そのママの言葉は、コボルドたちを喜ばせた。
アドルたちは奥へと進み、石板のある広場へ来た。マーシャの言う塔への入口はこの先にある。意を決して、アドルたちは踏み込んだ。
コボルドたちの警告のとおり、そこは危険な場所だった。様々な魔物が、アドルたちを襲った。それらを斬ることに、アドルは苦しみを感じた。だが、かけられた呪いを解くこと＝ケフィンの錬金術の力を借りて、この地の自然の秩序を蘇らせることこそが、今自分のなすべきことだということも、よくわかっていた。

迷宮を抜け、強敵を倒し、アドルたちは塔への入口にたどりついた。そこには別の石板があった。広場にあったのと同時に作られたものらしい。……古きケフィンと新しきケフィンを結ぶため、この塔は築かれた。ここに到達し、頂上を極めた者は、二つのケフィンを往来することができるであろう……マーシャが語ったものと同じ言葉だった。紛れもなく、ここは今唯一残されたケフィンへの道なのだ。
いよいよ扉を開く時、ドギは別れを告げた。「俺にはまだやらなければならないことがある」と語るドギの決意はアドルにもよく理解

できた。砂嵐に消えたフェルテの村の人々を捜し出すこと、それが今のドギにとっていちばん大事なことなのだ。

マーシャはドギの手をとり、一つ頼みごとをした……もし自分たちが帰ってこられなかったら、サンドリアの下町に住んでいるニーナの面倒を見てあげてほしい……。ドギは請け負い、去っていった。

[4.ケフィンへの飛翔]

塔の何層も連なった階段を昇り詰めたところに、扉が出現した。今やケフィンに行くための唯一の手段となった場所に、アドルはようやくたどりついたのだ。

ドアの先は、窓のある小さな部屋になっていた。部屋の中央には、スイッチのようなものがある。アドルはそれを押した。

その時、どこからか音が聞こえてきた。微かな音は次第に大きくなり、そして、追いかけるように同じ音が響き始めた。部屋全体が共鳴しあっているようだった。音はだんだん高くなり、同時に床全体が妖しく輝き始める。五つの音はだんだん混じりあい、一つの音になっていく。それが極限に達した時、轟音と共に部屋全体が大きく揺れ始めた。

「きゃあああっ！　あたしゃ、揺れるのはだめなんだよーっ！」

ママが悲鳴を上げ、アドルに抱きついた。

「こらっ、ママ、離れろ！」テラがあわてて割って入ろうとした。

「おい、みんな！　大変だ！」

窓の近くにいたグリドが外を見るなり声を上げた。

「この部屋、空を飛んでるよ！」

アドル、マーシャとイーブルー家を乗せた部屋は、砂漠の地面すれすれの部分を滑るように飛んでいた。一面砂ばかりの風景が流れていく。この部屋は、ケフィンと地上を結ぶ、シャトルだったのだ。

長い時間が流れ、シャトルはやがてスピードを落とした。何かが始まる予感をもって、マーシャ以外の五人が窓辺に集まった。外には広漠な砂漠の地平線が広がっていた。だが、退屈な光景は、一瞬の内に変化した。まばゆい光と共に、空が大きく裂け、蜃気楼のような風景が出現したのである。空の裂け目から悠然と出現したそれは、壮麗な都市の姿だった。さまよえる砂の都ケフィンは、ようやく彼らの前に出現した。

[5.ケフィン到着]

窓に群がってケフィンの風景を見るイーブルー家たちを、アドルは離れた場所から見やった。その時、マーシャがアドルに語りかけた。

「もうすぐ、あなたはケフィンを知ることになる。市民としての生活は、地上で言われているとおりの楽園でしょう。でも、真実を見るかどうかはあなた次第。アドル、私はあなたの眼が真実の方を向くことを信じているわ」

その時、テラがアドルを呼んだ。いよいよ、シャトルはケフィンの人工の大地に降り立とうとしていたのだ。窓から外を見ると、これから着地しようとする広場があり、何人かの人間が待っていた。

やがて、鈍い音を立てて、シャトルは停止した。出ようと振り返った時、なぜかマーシャの姿はもうなかった。

アドルが先頭になり、恐る恐る降り立った。そこには、線の細い中年の男を中心に、何人かの人々が待ちかまえていた。男は進み出て、アドルに握手を求めた。

「ようこそ、砂の都ケフィンへ。あなた方、新しい市民を歓迎します」

彼はケフィンの民政官と名乗り、王の代理人としてアドルたちを歓迎すると告げた。そして、宿舎へと案内した。連れていかれた先は、豪奢な場所だった。五人はそのまま、食事の席に案内された。ガリブが歓声を上げ、テーブルに突進していった。アドルにも彼の心情は理解できた。テーブルに溢れるほどに並べられたそれは、初めて見るようなご馳走ばかりだったのである。

歓迎の宴は夜まで続いた。旅の疲れもあり、五人は床についた。

アドルは深夜ふと目が覚めた。見ると、ドアが開いている。外に出ると、ママが椅子に座ってゆったりとタバコをふかしていた。ママはアドルに気がつくと、座るように促し、うちあけ話を始めた。

「ついに来たんだね、砂の都に。なんだか夢のようだよ。あんた、明日からどうするつもりだい。あたしたちは、なんとかこのケフィンで落ち着ける先を探してみるよ。盗人稼業とはおさらばさ。

オリエッタって知ってるかい。東の方にある国だ。あたしの亭主はそこで下っ端の役人をしてたのさ。それがへまをやらかして、王様に首をはねられちまった。ちょうど娘が産まれたばかりの頃でね、住んでいた部屋からもほうり出され、途方に暮れたね。罪人の家族だ、親類からは縁を切られるし、雇ってくれる奴もいない。気がついたら、盗人稼業さ。

ま、人は生きていかなきゃいけないからね。盗みやだましを子供たちに教えるのも、抵抗はなかった。息子たちはあのとおりぼんくらだけど、娘は賢くてね。教えることはどんどん覚えていったし、いつのまにかあたしらの知らないことまで知っているようになったよ。

でもね、娘の寝顔ときたら、そりゃもう可愛いのさ。それを見るたびに、子供のうちに足を洗わせなきゃって、いつも思ってた。悪人にそまりきっちまったら、もう戻れやしない。あたしみたいにね。

そんな時、あのリジェって野郎から、砂の都のことを聞いたのさ。あいつには、危ないところをかくまわれた義理があってね。砂の都に行く方法を突きとめてほしいって頼まれたんだ。

頼みは頼みとして、ケフィンには憧れたよ。そこなら、誰もあたしたちのことは知らない。これまでの生活を全部捨てて、始めからやり直せるんだ。まともな人間のまともな暮らしに戻れるのさ。

不老不死なんて、どうでもいいことさ。普通に暮らせて普通に死んでいけりゃそれで十分。でも、そんなちっぽけな望みさえ、一度歯車が狂っちまうとできなくなる。あんたはまだ若いから、わかんないだろうけどね」

ママが初めて打ちあけた本音は意外だった。アドルはベッドに戻った。

[6.謎の儀式]

翌朝、アドルたちは再び民政官の訪問を受けた。正式に市民となるための儀式があるという。民政官の後を四人と一緒についていった。

連れていかれた先は、王城とおぼしき場所の一角で、妙な形の建物だった。入口につくと、民政官は一人ずつその建物に入るよう促した。

入ってみると、意外と広い部屋になっていた。そして、何人もの兵士や役人がいて、中央には、天秤のような機械がある。アドルは役人にその上に乗るように言われる。乗ってみると、天秤はなぜか大きく跳ね上がった。

台から降りたアドルは、反対側をみた。そこには扉が二つ並んでいる。役人にアドルは左側の扉から外に出て待っているように言われ、そのとおりに外に出た。そこは、柔らかな椅子の並んだ、小さな部屋になっていた。

だが、外で待っていても、なかなかイーブル一家が出てこない。しばらくして民政官が出てきて、自分についてくるように言った。なんでも、王の謁見があるという。アドルはあわてて仲間たちのことをたずねた。

だが民政官の返事はつれなかった。

「彼らは別の場所にいます。もう気にしないでください」

そう言うだけで、多くを語ろうとはしなかったのである。民政官は歩き始め、しかたなしに、アドルは従った。

王城は壮麗な場所だった。入り組んだ通路を通り抜け、長い階段を上がる。そして、はね橋のようになっている場所を渡ると、いっそう壮麗な扉の前に出た。それが、王のいる玉座の間だった。

「よくぞ来た。余がこのケフィンを治めている国王だ。今日この時より、そのほうを、ケフィン市民と認めよう」

アドルはナルム川流域の人々が困っている事情を訴え、助けてくれるように懇願した。だが、王の返事は冷淡だった。

「うむ、気持ちはわからんでもないが、もうそのようなことなど、気にしなくてもよいのだ。そのほうは、もうケフィンの人間なのだ。外の世界のことは忘れ、早くここの生活に馴染むことが肝要だ。今日から新しい人生が始まるのだからな。では、下がるがよい」

話は終わった。アドルはそのまま外に送り出された。

[7.“審判”の事実]

王城前には広場があり、そこから四方に街区が伸びている。そして、多くの市民がのんびりと歩いている。アドルは、端から話しかけてみた。

「王様は、このケフィンをもう五百年も治めているのよ。もうすぐ、生誕祭があるの。百年に一度の、王様のお誕生日をお祝いするお祭りなのよ」

「へえ、外から来たのかい。ここの暮らしは最高だよ」

「王城にはね、凄い仕掛けがたくさんあるんだ。王様の許可をもらった人間以外は立ち入っちゃいけないんだよ」

気になる話ばかりだったが、中でもいっそう注意をひかれたのは、次の話だった。

「君は新顔だね。もう審判は済んだのかい？」

気がかりな言葉に、アドルは問い詰めた。

「なんだ、知らないのか。このケフィンではね、外の世界からやってきた人間は、罪の重さを量る天秤にかけられるんだよ。そして、善人と認められた者だけが新しい市民として迎えられるんだ。そう、ケフィンは選ばれた人間だけの都なんだよ。

悪人とされた者がどうなるのかって？　さあ、それは知らないな」

どうやら、四人はあの部屋で悪人と審判を受けてしまったようなのだ。

[8.大錬金術師の霊殿]

アドルは王城の方に戻ってみた。だが、入口には堅く鍵がかかっていた。

ふと見ると、入口の横に彫像がある。それを見ていると、近くの市民が説明してくれた。

「それは、大錬金術師ジャービル様の像ですよ。このケフィンを作り上げた偉大な方です。生きてるかって？　まさか。五百年も昔のことです。不老不死の術を使っているのは、王様だけです。その通りの先にジャービル様を祭った礼拝堂がありますよ」

錬金術師ジャービルの名は、地上でも何度も聞いていた。アドルは市民の言っていた方へ足を進めた。

王城のある区画に隣接して、樹木の繁った広い場所があった。その奥に小さなほこらのようなものがある。

ジャービルの名から、アドルはふとケフィンを成り立たせている技術、錬金術のことが気がかりになった。通りがかった市民にそのことを聞いた。

「錬金術師？　ああ、大昔にはたくさんいたらしいね。でも、今ではもう誰もいないよ。彼らの作ったものが残っているから、ケフィンはやっていけるけどね」

「錬金術師たちは、先祖代々技術を受け継ぎ、発展させていたそうよ。でも、三年前に、最後の継承者が病気で死んでしまったらしくてね。まだ若かったようだけど」

アドルは「ジャービル霊殿」と名づけられた礼拝堂に入ってみた。外から見るとずいぶん小さなほこらだったが、入ってみて理由がわかった。それは下へと降りる階段で、礼拝堂本体はかなり深いところにあるのだ。何層も続く階段を降り、アドルは礼拝堂に入った。老人がいたので、話しかけてみた。

「お若いのに感心じゃな。わしは毎日ここに来ておる。

こうしているだけで、何やら、力がみなぎってくるようじゃろう。ここは、ケフィンの中枢部に接しておるのじゃ。つまり、『賢者の石』の力が及んでおる場所じゃよ。

そうかい、外から来なすったのかい。そういえば、前にもそんな人が来ておったな。もう三年は前の話じゃが、その後、姿を見せんので、気になっておった。名は確か、スタンとかいったかのう」

思いがけずも、スタンの名が出た。彼は、確かにこのケフィンに来ていたのだ。だが、来てすぐに消えてしまったようだ。老人はそれ以上のことは知らなかった。アドルは外に出た。

ジャービル霊殿を出たアドルは、町の人たちに、探検家スタンのことを聞き始めた。意外に彼のことを覚えている人がいたが、話は全て三年前のものばかりだった。このケフィンにやってきたスタンは、いろいろと調べ回っているうちに、突然いなくなってしまったようなのだ。

V：真実のケフィン

[1.謎の男の接触]

ジャービル霊殿近辺では、もう収穫はなかった。アドルはいったん王城前広場に戻り、そこからメインストリートを歩いた。

ケフィンには来たものの、アドルの冒険は全く進まなくなっていた。ナルム流域を救ってほしいという願いは、王に拒絶された。仲間となったイーブル一家とも切り離され、行方も知れない。そして、スタンについても手がかりを探すことができないのだ。

通りの一角に、扉の開いている家があった。中には嘆き悲しんでいる夫婦がいた。アドルは事情を聞こうとしたが、語ってはくれなかった。

アドルは肩を落として通りを歩いた。

しばらくして、アドルは自分を見る気配に気がついた。どこからか、ずっと彼をつけている男がいたのだ。アドルが狭い枝道に入ると、男は素早く周りを見まわしてアドルに近づいてきた。そしてとまどうアドルに低い声で話した。

「探検家スタンのことを捜しているのは君か。もし、君がケフィンの真実を知りたいのなら、今夜フラメル通りの獅子像の前に来てくれ」

その時後ろから役人の声がした。謎の男は逃げ出していき、役人は追いかけていった。

取り残されたアドルはメインストリートに戻った。平静に歩く人々、だが町全体から怪しい臭いが立ち込めているように感じられた。しばらく進んだところでアドルは呼び止められた。民政官だった。

「アドルさん、一緒に来た連中のことをずいぶん気にしているようですね。しかし、忘れてください。彼らは違う場所にいます。もうあなたとは関係ない存在なのです。

それに、怪しい人間と会ったり、地上から来た人間のことを調べたりするのもやめてください。あなたはもうケフィンの市民なのですから、地上のことは忘れ、このケフィンの秩序に従っていただきたいのです」

アドルの勘はこのケフィンに危険なものを感じ始めていた。謎の男に指示された場所に行くことは、既に決心していた。夜まではだいぶ時間がある。アドルは下見がてらに市街地を歩いた。

一通り歩き、待ち合わせ場所も確認したアドルは、宿舎に戻るため再び王城前広場に出た。すると、朝なかったものがあった。材木や金属が積み上げられ、何人もの職人がそれを動かしていたのである。たずねてみると、それは生誕祭で使う舞台とのことだった。王が舞台に上がり、全ての市民は広場に集まってお祝いするのだという。

言われてみると、確かに舞台の作りである。そして、端は王城の最上部へ伸びる一本道の階段と繋がっている。生誕祭では、どうやら王がそこからこの舞台へ出てくるようだ。

[2.スタン救出]

アドルは宿舎に戻り、そこの人間には曖昧な返事をして、早く床についた。行動は深夜を予定していたからだ。夜もふけた頃、アドルは目覚め、こっそりと抜け出した。

指示された場所は前日下見済みだった。見回りの目をかすめながら、アドルはその場所に向かった。昨日の謎の男が待ち受けていた。

「来てくれたんだな。詳しい話は後だ。ついてきてくれ」

狭い入り組んだ路地が続いた先に、ひっそりと抜け穴があった。

「この先にスタンがいる。頼んだぞ」

アドルは抜け穴をくぐり、薄ぐらい通路を進んでいった。そこは地上の華やかさとは全く異なる陰気な場所だった。そして、トラップの数々や警備の魔物たちがたくさんいる。久しぶりの戦闘だったが、それほど強くはなく、アドルは進んでいった。

長い廊下を越えた先は、古めかしい牢獄になっていた。もう何十年も手を入れていないようで、壁にはぼろぼろになったものもある。いくつもの無人の独房の前を素通りしていった後に、隅に人がうずくまっている房があった。スタンに違いなかった。だが、声をかけても返事がない。

牢には鍵がかかっていた。アドルは周囲を見渡した。すると、となりの無人の独房は、扉が開いている。ふとひらめいてその部屋に行き、壁に体当たりした。予想どおり壁は壊れ、スタンの房に入ることができた。

アドルはスタンの肩を揺すった。だが、まともな反応をしない。長い牢獄生活で、彼はぼけてしまっていたのだ。アドルは、ニーナを思い出し、懐から笛を取り出した。澄んだ独特の響きが、狭い独房の中をこだまする。スタンが頭を上げた。

「その音……どこかで聞いたことがある……そうだ、娘のニーナに与えた笛だ。ああ、あの子は今どうしているんだろう、私はサンドリアに置き去りにしてしまった。ん……君は誰だ？　なぜその笛を持っているんだ!?

そうか……もう三年にもなるのか。私はなんてひどい父親なんだ……。

君は、アドル君というのか。ありがとう。今は長く話している時間はない。とにかく、ここを抜け出そう」

アドルが歩き始めると、スタンは危うい足取りでついてきた。しばらく進んだところで、近づいてくる者がいた。謎の男と、女がいた。それはなんと、マーシャだった。

アドルたちの姿を見つけると、マーシャは走り出した。あまりに積極的な行動に、アドルはたじろいでしまった。だが、期待は虚しく空振りに終わった。マーシャは、アドルの横をすり抜け、スタンに抱きついたのだ。

「……マーシャ、君なのか！　無事だったんだね、よかった……」

「スタン……会いたかった！」

ふたりは強く抱きあった。しばらくして、マーシャがはっと気がついたように、スタンのやつれた体に目をやった。

「ああ、こんなにやつれてしまって……すぐに隠れ家で手当をしなくちゃ」

男がうなずいて駆け寄ると、スタンを抱きかかえ、牢獄を出ていった。マーシャは呆然とたたずむアドルを振り返り、感謝を伝えた。

「アドル、本当にありがとう。でも、本当にうれしいのは、スタンを助けてくれたことだけじゃない。あなたの目が真実の方を向いてくれたこと、それが何よりもうれしいわ。

とにかく、こんなところは抜け出しましょう。フラメル通りの反対側、市街地の先に隠れ家があるの。噴水の裏に隠し扉があるわ。訪ねてきて」

マーシャも牢を立ち去った。アドルも外へと足を進めた。

[3.隠れ家]

指示された場所は、人通りのない一角だった。言われたとおりに隠し扉がある。中に入ると、マーシャが出迎えた。

「スタンは奥にいるわ。話を聞いて」

そこそこに広い部屋で、数人の男女がいる。そして、奥にベッドがあり、スタンが横たわっていた。スタンは礼を言ってから話し始めた。

「アドル君、ありがとう。君も地上から来たんだね。このケフィンの姿には、驚いたことだろう。

私も来た当初はこの国の素晴らしい生活に目を奪われていた。だが、何かがおかしいと勘づいた。そしていろいろ調べているうちにマーシャと出会い、このケフィンのことを深く知ったのだ。

私は、審判のあり方に、いちばんの疑問を感じた。そして、このままでは恐ろしいことになると人々に警告しようとしたのだが、王に捕らえられてしまった。

私自身、まだよくわかっていないことが多すぎるんだ。アドル君、君は自分の目でケフィンの真実を見るべきだろう……」

スタンは眠りについた。マーシャが語った。

「あなたはもう、気づいているわね。私は、このケフィンで生まれ育った人間なの。そして、世間では病死したことにされてる最後の錬金術師。これまで黙っていて、ごめんなさい」

マーシャはようやく、自分の正体を明かしたのだ。

「アドル、あなたケフィンに来た時、王城東翼で審判を受けたわね。実は、あれは外から来た人間だけが受けるんじゃないの。市民も受けさせられるのよ。最初は十歳になった時。後は、十年に一回ずつ天秤の上に載せられる。その時悪人とされた者は、市民としての権利を全て奪われ、どこかに連れていかれるの。

ケフィンは選ばれた善良な市民だけの都でなければならない、そう聞かされてきたわ。私もそう思っていた……三年前、二十歳になった親友が悪人として消え去るまでは。

彼女は芸術家だったの。素晴らしい作品をいくつも作り上げてき

た。普通の人の目から見れば変わり者だったかもしれないけど、決して悪い人じゃなかった。それでも、天秤は無情に彼女を悪人と決めつけ、ケフィンは彼女を消し去った。

その時、スタンが現れたの。そして、このケフィンがいかに罪深い国なのか、私たちに気づかせてくれた。私はスタンの言葉を信じ、彼についていく決心をしたの」

だが、アドルにはもう一つ気がかりなことがあった。一緒にケフィンに来た、イーブル一家である。

「そう、あの人たちを助けなくちゃね」

マーシャの話では、そこに行くためには、審判の間を通るしかないらしい。

[4.審判の間へ]

朝が来た。マーシャはスタンの看病のために離れることができず、アドルは一人で町を歩いた。目指す場所は昨日連れていかれた審判の間だった。

途中、アドルを呼び止める男がいた。

「ああ、あなたをお待ちしていました。昨日はたいへん失礼しました。決心がつかなかったのです。さあ、私の家へ来てください」

それは、昨日話を聞こうとした、嘆き悲しんでいた夫婦の夫の方だった。家に案内されると、夫人がいた。涙をぬぐいながら、彼女は話を始めた。

「私たちには十歳になる息子がおります。やんちゃないたずら坊主で、ほとほと手を焼いておりました。しかし、かけがえのない可愛い息子です。それが……」

夫人はそのまま泣き崩れてしまった。夫が代わりに話を続けた。

「息子は、審判で悪人とされ、連れ去られてしまったのです。もう、二度と会うことはできません。でも、私たちはあきらめきれないのです。一緒に暮らすことは無理でも、せめて一度だけ、その顔を見たいのです。

ケフィンの北側の区画は、全て王様の直轄地になっています。悪人とされた者は、そこに収容されているとか……無理を承知でお願いします。剣士様！　どうか、一目息子に会わせてください」

審判の間の前には、列ができていた。なんとかその中に紛れ込んだアドルだが、そのままではまた先日同様、「善人」として解放されてしまうだけである。しかし、アドルには一計があった。まだ地上にいる時に見つけた『邪心の仮面』というアイテムがある。それをつけていれば、悪の心を引き出すことができるのだ。

先日と同じように部屋に招かれ、天秤に載せられたアドル。だが、前の時とは逆に、天秤は大きく沈み込んだ。警報音が鳴り響き、たちまち衛兵が周りを取り囲んだ。そして、否応なしにアドルは右側の悪人用出口へと引き立てられていった。

アドルは実に乱暴な取り扱いを受け、牢にたたき込まれた。審判の間の下の階は、牢獄になっていたのだ。

やがて、暗さに目がなれてきた。ふと気がつくと、奥にイーブル一家の三人らしい人影がある。アドルは近づいてみて驚いた。なんとそれは藁人形だったのである。

よく見ると、反対側の扉の鍵は、既に開いていた。彼らは既に自力で牢から脱出していたのだ。

看守の目を盗んで、アドルは廊下に出た。反対側に向かって進んでみたところ、壁に大きな穴が空いていた。そこを抜けると、新しい区画に出た。アドルは、王直轄地に足を踏み入れたのである。

[5.ケフィンの真実]

そこは、広大な庭園だった。樹木が生い茂った広い場所に、いくつもの建物が点在している。だが、よく見ると、随所に目立たない壁や堀が設けてあり、侵入者に備えているようだ。この場所も、やはり迷路になっているようだった。

衛兵の目をかすめながらアドルが最初に入った場所は、宝物庫だった。物質透明化秘薬などが、そこで見つかった。

宝物庫を出てから次の場所へと通じる抜け道を探したアドルは、見なれた顔を見つけた。民政官である。透明化秘薬で自らの姿を消したアドルは、こっそりと民政官の後をつけた。

やがて、彼は、一つの建物に入っていった。重臣たちの会議に出席するため、ここを歩いていたのだ。

決して重大な決意の元に足を踏み入れたわけではなかった。だが、そこでの収穫は思いもよらないほど大きなものだった。重臣たちの会話の中から、アドルはついにケフィンの真実を知ったのである。

高度に発展したケフィンの錬金術、それは砂漠の上を浮遊する都市を作り上げ、人々の暮らしを成り立たせている。錬金術とは、五つの元素の組み合わせを自在に操り、全ての物質と力を創り出す技術である。水も食料も産み出すことができ、都市を浮遊させる力も作り出すことができる。だが、それは恐ろしい代償を伴うものだった。

無から有は生まれない。いかに高度な錬金術でも、これは同じことである。ケフィンが築かれ繁栄をしていく一方で、大地の気はどんどん失われていった。つまり、ケフィンは地上から精気を吸いとって動いていたのである。

サファルの肥沃な土地は、やがてやせ細り、砂漠へと変わっていった。ケフィンは草原を乾燥した砂漠へ変え、さらに死の砂漠にした。ケフィンが砂の都であることは偶然ではない。砂漠を創り出したのが、他ならぬケフィンなのだ。

そして、大地は精気を奪われただけではない。自然を成り立たせている秩序を狂わされたのである。地上に邪悪な怪物たちが出現しているのも、そのせいであった。

今、この会議の席上で、ケフィンの重臣たちは、サファルがほぼ全ての精気を失ったことを議題にしていた。そして、進路変更も決めていた。新たなるケフィンの収奪先、それは他ならぬ、ナルム流域地方だったのだ。

[6.牢獄へ]

会議場を出たところで、透明化秘薬の効力が切れた。アドルは、再び元の姿に戻り、広い直轄地を闘いながら進んでいった。

捕らえられた人々を探して歩く中、たまたま入った建物の一つで、アドルはこの王直轄領のどこかに、王城に入るための鍵があることを知る。

やがて、最も重要な部分に到達した。王城の裏側にあたる部分で、捕らえられた人々や、王城に入るための鍵も、そこにあることは確実だった。

その建物は三つの区画に分かれていた。トラップや衛兵を倒しながら第一の区画を進んでいったアドルは、やがて普通の市民が捕らえられている場所へ出た。

その市民のセリフから、しばらくここに収監されると、一人ずつどこかへ連れ去られてしまうこと、ここには大人しかいないこと、そんなことを聞かされる。彼らを解放したいと思ったが、鍵は厳重で、なすすべはなかった。アドルはやむなく先へと向かった。

第二の区画もまた厳しい場所だった。いくつかの通路を抜けた時、廊下の曲り角で自分を待ち伏せようとする敵に気がついた。斧をふりかざす大男の影がうごめいていたのだ。ゆっくり慎重に進んでいき、曲り角のすぐ手前でいったん止まるアドル、その時、天井から突然網が落ちてきた。アドルは捕らえられてしまった。

「あーはっはっ、まんまとだまされたね、この木っ端役人め！　……あれ、アドル！　アドルじゃないか！」

それはなんとイーブルー家の三人だった。自力で牢獄を脱出した彼らは、外に出る方法がわからず、この一帯を歩き回っていたのだ。ママは兄弟に網をほどかせ、アドルに語った。

「いや、すまなかったね、てっきり追っ手だと思ってさ。でも、あんたにまた会えるなんてね。ああ、ひどい目にあったよ。

どうやって抜け出したかって？　ふん、五百年も前に作られた牢獄なんざ、玄人にとっちゃ、めじゃないさ。ここの錠前ときたら、まるで骨董品だよ。

ところで、娘に会わなかったかい？　あの子は子供だから、別の場所に入れられたんだ」

やはり、テラも別にされていた。子供だけが別の場所に捕らえられていることは、確実なようだ。

イーブルー家は一休みし、アドルは一人で第三の区画へと足を進めていった。

[7.リジェの正体]

迷宮を抜けて、アドルは第三の区画に足を踏み入れた。しばらく進むと、豪壮な扉が出現した。衛兵たちの言葉から聞いていた、王城の鍵のある場所に違いなかった。アドルはドアを開けた。

その時、アドルの前に思いもよらない人物が登場した。ドーマンが死んだ後、結晶と共に姿を消した、リジェであった。

「こんなところまでやってくるとは……そう、私はケフィンの人間だ。そして、偉大なるケフィン王陛下の忠実なしもべだ。私は、陛下の理想を実現するためなら、どんなことも厭わない」

なんと、リジェはケフィンから来た人間だったのだ。驚くアドルに、彼は事の真相を語った。

「今を去る五百五十年の昔、陛下がナルム流域で邪竜を退治したことは、おまえも知っているだろう。その時、ジャービル様は錬金術の力の源泉を地上に残してしまわれた。私はそれを集めるために地上に降り立った。そして、正体を隠してドーマンに接近し、奴の野心を巧みに刺激して、地上に散らばる力の源泉を集めさせたのだ。もちろん、集め終わった時には、ドーマンを殺し、全てを奪ってケフィンに帰還するつもりだった」

もともと彼は王に直接仕える人間だった。そして、錬金術の力の源泉が地上に残っていることに気づくと、その回収と処分のために自ら地上に降り立ったのである。

「大事な生誕祭の準備に忙しい陛下のお心をお騒がせするわけにはいかない。おまえには、ここで死んでもらおう」

肩の猫が地上に降り立つと同時に、リジェの姿はかき消されるようになくなった。そして、猫は巨大な魔物に変身し、アドルに襲いかかったのである。

黒猫は素早い攻撃でアドルを翻弄した。苦心の末に倒すと、別の扉が出現した。アドルは遂に王城の鍵を手に入れた。

[8.王直轄地脱出]

外に出てみると、イーブルー家が来ていた。そして、マーシャもそこにいた。彼女は、スタンがなんとか元気を取り戻したため、アドルを追いかけてここまで来たのだ。

アドルは、人々を解放するため、第二の区画へ行こうとした。だが、マーシャに止められた。……今助け出しても、どこにもかくまえる場所はない。それよりも、もっと大切なことがある。今アドルのすべきことは、ここにいる人よりも、ケフィンや地上の全ての人々のための仕事のほうだ……。マーシャの言葉に、ママが同意した。アドルは自分の感情を抑え、マーシャの助言を聞き入れた。

マーシャの案内で、アドルたちは東回廊に出て、そこから王城東翼へと進んだ。そして、隠し扉を内側から開け、脱出に成功した。

王城広場には、既に多くの市民が集まっていた。そして、舞台の準備は完全に整い、今にも生誕祭が始まろうとしていた。

マーシャとママたちはそのまま隠れ家に向かった。だが、アドルには途中で寄る場所があった。

「そうですか……息子はもうそこにはいないのですね。いや、気を落とさないでください。あなたは本当によくやってくれました」

それは、息子に会わせてほしいと頼んだ夫婦だった。今回はだめだったが、後で必ず助け出すことを約束し、アドルは隠れ家へと向かった。

[9.生誕祭の秘密]

隠れ家に戻ってみると、スタンはだいぶ元気を取り戻していたようで、ベッドに上体を起こして目覚めていた。グリドとガリブはちょっと離れたテーブルで旺盛な食欲を満たしているところだった。マーシャとママは、スタンの近くに座っていた。

アドルは、スタンに自分が見聞きしたことの全てを語った。

「……やはり、そうだったのか。これではっきりした……アドル君、よく聞いてくれ。これは、重大なことだ」

スタンは、子供たちが別にされている恐るべき理由を語り始めた。

「私は捕らえられる前、王がなぜ不老不死でいられるのか調べてみたことがある。それでわかったのだが、王は十年に一度の生誕祭が終わるたびに、若さを取り戻していたようなのだ。無から有を創り出すことはできない。これは生命でも同じだ。生誕祭で不老不死のための術が使われているのは確かだ。だとすれば、子供たちが集められているのは、若い生命力を手に入れるためではないだろうか」

「……難しいこと言うねえ。じゃあなにかい、王様が生き続けるために子供たちが集められてて、つまりテラや他の子供の命を王様が吸い取る……！　なんだって！」

テーブルをひっくり返して、ママが飛び上がった。

「そ、そんな、そんなひどい話ってあるかい、えっ!?」

ママはとりみだし、スタンの胸ぐらをつかんで振り回した。アドルとマーシャが、あわててママを引き離し、落ち着かせた。ママはアドルにすがりついた。

「ああ、アドルお願いだ！　娘を助けておくれよ！」

マーシャがスタンを介抱しながら話し始めた。

「子供たちはきっと王城の中よ。でも、王を倒さなければまた同じことの繰り返しになってしまう。アドル、王は不老不死の術によって生きながらえている。その術に関係するものが、きっと王城のどこかにあるはずよ」

Ⅵ：王城潜入

[1.王城進撃]

準備は整った。アドルはイーブルー家の三人と共に、王城に向かった。マーシャはスタンやケフィンの仲間たちと一緒に後から追い

かけると言い、隠れ家に留まった。

広場は、既に立錐の余地もないほどに混雑していた。そして、生誕祭は後は王の登場を待つばかりという状態になっていた。もう、ほとんど時間は残されていない。王城の西翼にある入口の鍵を開け、一行は中に入った。

王城の中は予想どおり激しいトラップの連続だった。そして、おびただしい数の敵がいた。イーブル一家の三人は、なかなか頼りになる戦士だった。ママの指示で兄弟が的確に動き、敵を倒していくのである。だが、結局彼らは別行動をとることになった。イーブル一家と別れ、アドルは一人で王城を進んでいった。

王城本体は、三層で構成されている。そして、生誕祭の舞台へと通じる階段は、最上部から伸びている。西翼から中層に進んだアドルだが、上に行くルートはなかった。

いくつもの迷宮を抜け、アドルは遂に下層の一階に到達した。ここから別の階段を昇れば、玉座の間である。そこは、必ず上層と通じているはずだ。

一階の風景は、異様なものだった。広いフロアには、五元素の結晶を巨大にしたようなものがあり、それは中央の区画へと繋がっている。そして、中央の区画は、ちょうど玉座の間の下の部分なのだ。鉄格子で囲まれたその部分は一面の壁に宝石がずらりとはめ込まれ、光を放っている。羅針盤のようなものもあり、どうやらケフィンの現在位置を示しているらしい。そして、いちばん中央には光彩を放つ宝玉があるのだ。

アドルは手をだそうとしたが、鍵がかかっていて入れなかった。結局何もできず、アドルは玉座の間を目指し、上へと進んでいった。

階段を昇りきったアドルの名を呼ぶ者がいた。はぐれていた、イーブル一家だった。ママはアドルにそちらに行く方法を聞いてきたが、そう簡単に答えられるものではない。

「ああ、もうじれったいね。よーし、飛び越してやる！」

ママは、助走をつけて飛び上がった。だが、こちら側には届かなかった。

「きゃあああーっ！」そのまま悲鳴と共に落ちていってしまった。

兄弟があわてて下をのぞき込み、声をかけた。ママは無事だったようだ。

「ママ、自分の体重考えろよ！」

「しかたないなあ、俺たちも行くか」

兄弟も飛び上がった。「うわあああーっ！」ママの後を追い、落ちていった。

アドルは心配になってのぞき込んだ。すると、腰をさすりながらママが手を振った。

「おーい、アドル！　聞こえてるかい！　今ここで凄いものが見つかったよ！　あの、結晶のでっかい奴が鎮座してるのさ。

え、あんたもさっき通ったって？　うん、ここはきっとマーシャの言ってた不老不死の術にまつわる仕掛けだよ。玄人の勘さ。盗人はね、お宝の値打ちは、一目見りゃわかるのさ。間違いない、こいつは凄い代物だよ。

あたしゃ、ここを調べてみるよ。後から追いつくから、先に行っててくれ！」

促され、アドルは先を急いだ。もうあまり時間が残っていないのだ。

[2.中枢部へ]

玉座の間に入るのは、これが二回目だった。ドアに手を伸ばした時、アドルは鐘の音を聞いた。生誕祭はもう始まっていたのだ。アドルは力を込めて、扉を押した。

だが、中にはアドルを待ち受ける者がいた。何度も会っている、民政官だった。彼は、いかにも文官といった面持の、線の細い中年男だった。だが、今アドルの前に立ちはだかる態度は、これまで見てきた姿と微妙に異なっていた。

「大事な生誕祭の日だというのに、全くとんでもないことを仕出かしてくれましたね。このことが陛下に知られたら、私は破滅です。

あの子供を救いにきたのですか。しかし、あれは悪人の子、そして盗むこともだますこともなんとも思っていない、すでに悪に染まりきっている子供です。それを助け出してどうするというのです。将来社会に害をなす悪人を増やすだけではありませんか。

ふん、これだけ言ってもわからないとはね。よろしい、あなたはもう市民と認める必要はない。私が退治するとしよう」

話し終わった民政官の体を怪しい光が包んだ。そして、巨大な化け物に変身したのである。

「はーっはっは、この俺をひよわな役人と思って馬鹿にしてたな。残念だが、ケフィンの錬金術はきさまの想像を遥かに超えているのだ。そして俺たち役人はその技を五体に宿している、陛下と同じようにな。さあ、正義の力を思い知るがよい！」

闘いは長く続いた。だが、アドルはなんとか勝利を得ることができた。そして、民政官の後ろにあった扉を抜けた。

一つの扉を抜けると、風景が一変した。それまでは磨き上げた大理石やまばゆい黄金などで飾られていた内装が、妙に生々しく不気味な有機的なものに変わっていたのだ。

それは、高い吹き抜けの空間だった。壁には、獣の臓物を思わせる不気味な綱が、蔦のようにからみついている。そして、中央にはそそり立つ円錐型の柱を螺旋階段が取り巻いている。アドルが見ている目の前で、壁の綱は脈動を始めた。そして、その動きは次第に早くなっていった。まさに今、子供たちの生命力が吸い取られ始めたのだ。アドルは螺旋階段を必死で駆け上がった。

[3.理想を求める男]

ようやく到着した王城上部、アドルは扉を蹴破って中に入った。だが、そこにも待ちかまえている者がいた。他ならぬ、リジェだった。

リジェの姿は意外なほどに静かだった。憎悪や闘争心を感じさせるものはなかったのだ。とまどうアドルに、リジェはおもむろに語りかけた。

「おまえとは、また会いそうな気がしていた。ジジを倒したことはあえて言うまい。本音を言おう。私は、おまえという男に死んでほしくないのだ」

その言葉に、アドルはたじろいだ。リジェは言葉を続けた。

「一つだけ聞かせてくれ。なぜ、おまえはケフィンの理想を否定するのだ。悪人がどのような目に会おうとも、それは当然の報いに過ぎない。おまえ自身、あのドーマンを手にかけたではないか。悪を懲らしめ、正義をもたらすことこそが理想、それはおまえも同じのはずだ」

アドルには返す言葉が見つからなかった。リジェは話し続けた。

「地上では、ドーマンのような男が贅沢な暮らしを営み、一方ではなんの罪もない善民が日々の生活に苦しんでいる。このどこに正義があるというのだ。

ケフィンは違う。悪人は決して栄えることはできない。ここでは、善人は、悪人の影におびえる必要はないのだ。そして、醜い争いもここにはない。善き心を持った人間が、本来の姿で暮らしていけるのだ。

アドル、おまえは本来ならこのケフィンで私と共に王の理想の実

現に向けて働くべき人間なのだ」

反論するための言葉は見つからなかった。だが、リジェの考えは何かが間違っている、そのことだけははっきりとわかった。アドルは剣を構えた。それが、リジェの誘いに対する、彼の返答だった。

「これだけ言っても、まだわからないのか。ならば、もう何も言うことはない。残念だが、おまえには死んでもらう他はないようだ」

闘いが始まった。リジェは想像を遥かに超えるほど強かった。だが、長く苦しい闘いの末、アドルはリジェを倒した。

[4.生餐の祭壇]

アドルは、階段を駆け上がり、ついに子供たちが捕らえられている部屋までたどりついた。部屋の光景は、無惨だった。何人もの子供たちが壁に縛りつけられていた。体には、螺旋階段の部屋で見たのと同じ不気味な綱が幾重にも巻きつけられ、それは束ねられて階下へと繋がっている。アドルは急いでその綱の元を切り、子供たちに駆け寄った。だが、何人かは、既に息がなかった。

いちばん隅に、力なくうなだれるテラの姿があった。アドルは急いで鋼を切り、テラを抱き上げた。テラはうっすらと目を開けた。

「アドル……？　アドルなんだね！　あたいを助けにきてくれたんだね！　なんだか、夢みたい。あたい、悪い子だから、きっと来てくれないって思ってた。ああ、アドル……」

テラはアドルにすがりつき、泣き続けた。しばらくして、テラは突然弾かれたように顔を上げた。そしてアドルの手を引き、隣でぐったりとしている子供のところまでアドルを引っ張っていった。

「この子が、この子が死んじゃうよ。ねえ、アドル、助けて。この子を助けてあげてよ……うっうっ……」

スタンが追いついてきた。そして、倒れてる子供に駆け寄り、抱き起こした。

「なんてひどいことを……アドル君、王は生誕祭の舞台にいる！　この子たちは私が引き受ける。君は、王を倒してくれ！」

アドルの怒りが燃え上がった。剣を強く握り締め、アドルは歩き始めた。

[5.生誕祭の舞台]

王城の最上階から一気に広場まで通じる階段、それが生誕祭の舞台へと向かう、最後の道だった。王は舞台の中央で飾りたてられた椅子に座り、市民の歓呼に応えているところだった。だが、舞台への思わぬ人物の出現に、市民たちはざわめいた。王は闖入者の存在に気がついた。

たちまち武器を持った衛兵が走りよってきた。だが、アドルの敵ではなかった。全ての衛兵は一刀のもとに切り捨てられ、アドルと王の間を阻むものは何もなくなった。

王はおもむろに立ち上がった。

「ここまで来るとはな。そのほうが侵入したことはわかっておったが、ここまで来られるとは意外だった。

見てのとおり、大事な生誕祭の真っ最中だ。そのほうに割く時間はあまりない。すぐに死んでもらうが、その前に一つだけ聞こう。

なぜ、そのほうはケフィンを否定しようとするのだ。民衆のため？

愚かな！　ナルム川に住んでいる者たちにしろ、善き者をケフィンの市民として受け入れればそれで済むことではないか。そして、悪しき者は善民を活かすために使われる。このケフィンのあり方こそが、まさに正義なのだ。

余が生き続けるのも、安定した王国を続けるためだ。古来、国が乱れる時は王が死んだ時だった。後継者を巡る重臣たちの争いがそのまま国全体の争いに変わっていく。永遠の平穏を実現するためには、死なないことも、ケフィンの王としての務めなのだ。

アドルとやら。そのほうは、正義の敵だ。悪に味方し、善に逆らう。その罪、死をもって償うがよい」

その時、舞台に新たな登場人物が飛び込んできた。テラだった。まだ幼さの残る少女の痛々しい姿に、市民たちはざわめいた。テラは、自分やその他の子供たちが王の不老不死の術のために命を奪われようとしたことを市民たちに訴えながら、遂に泣き出した。

王が一喝した。

「盗人の子が何を言うか！　善が悪を懲らしめるのだ。それがケフィンの正義なのだ！」

「善だけしか持ってない人間などいない。悪だけの人間もいないのだ！」

それは続いて登場したスタンの声だった。ぐったりとなった子供を抱いていた。スタンは市民の方に向いた。

「みんな、この子を見ろ！　もう、死にかかってる。王に生命の力を奪われたからだ。ちょっといたずら好きだったり、感情にむらがあったりしたかもしれない。だが、まだたった十年しか生きていない子供なんだ。それを悪人と決めつけて親や友だちから引き離し、監禁した上、命まで奪い取る。これが、正義なのか!?　このケフィンでの生活は、そうまでして守らなきゃならないほど大事なものなのか!?」

市民たちの間に再びざわめきが起こった。みな、互いに顔を見合わせて動揺し始めたのだ。その様子に王が怒り、叫んだ。

「おのれ、外界から来た賤民ども。揃いも揃って、このケフィンの秩序に刃を向けるとは！　よかろう、まず、そのほうから血祭にしてくれるわ！」

[6.ケフィン王との決戦]

王はマントを脱ぎ去り、変身した。

「まずは、そのほうの攻撃を受けてやろう。さあ、遠慮はいらぬ。どこからでも、かかってくるがよい」

アドルは怯む心を抑えながら、王に切りかかった。だが、王の巨体は微動だにしなかった。何度も攻撃をかけたが、その全てが徒労と終わった。最後の攻撃で、アドルは剣を取り落としてしまった。

「ふはははは、その程度か。それでこの五百年を生きた余を倒すつもりだったのか。自らの肉の痛みで、愚かさを思い知るがよい！」

王は勝ち誇り、アドルに歩み寄った。

その時、王城から新たな人物が出現した。イーブル一家の三人だった。

「おーい、化け物の王様よ。これがなんだかわかるか」

グリドが指さしたものは、ママの手に握られていた虹色の宝玉だった。

「こいつを壊したら、どうなるんだろうね。あたしゃ、楽しみだよ！」

「ば、ばかもの、やめるのだ！」

王は目に見えて動揺した。ママが宝玉を頭上高く持ち上げた。

「はーっはっはっ、悪人をなめんじゃないよっ！」

宝玉が力いっぱい舞台に叩きつけられた。粉々に砕け散った破片が、ゆっくりと空中に昇っていく。と同時に、王の体に異変が起こった。王は頭を抱えて苦しみ始めたのである。次第に王の体から煙のようなものが上り始めた。

居合わせた人々が全員かたずを飲んで見守る中、王は次第に本当の姿を明らかにしつつあった。強靭な肉体は煙と共に腐り落ち、皮膚は干からび、それに反するように髪は伸びていく。

異変が終わった時、舞台の上にいたのは、王の衣装をまとった醜い動く屍だった。

スタンが、市民たちに叫んだ。

「みんな、見ろ。これが、五百年を生きた王の本当の姿だ。不老不死の術はまやかしなのだ。人はしょせん自然の秩序に逆らい続けることはできない。この動く屍が、本当の王の姿だ。そして、錬金術に頼りきったこのケフィンを象徴する姿でもあるのだ」

屍と変わり果てた王は、それでも動きをやめなかった。聞くもおぞましい奇声を発しながら、アドルに襲いかかろうとしたのである。

だが、思わぬ助けが入った。舞台を取り囲む群衆の中から、石つぶてが飛んだのだ。しばらくの後、無数の石が王めがけて殺到した。

「がんばれ！」

「その化物を倒してくれ！」

「がんばって！」

市民が口々にアドルを応援した。居合わせた誰もが、ケフィンの罪深さに気づいたのである。

怯む王を横目で見ながら、スタンが叫んだ。

「さあ、アドル君。君の出番だ！　聞くがいい、この人々の声を。みな、君を心から応援している。君は全ての市民の代理となって、王を倒すのだ！」

武器を取り直し、アドルは王に立ち向かった。

肉体は朽ち果てたものの、王の力は決して衰えていなかった。だが、アドルの体には、力がみなぎっていた。舞台を取り巻く全ての人々の願いを、アドルは受けていたのである。とどめの一撃が王の急所を捕らえた。王は崩れ落ち、灰になった。

王城前広場を歓声が満たした。舞台に上がっていた人々は、アドルの周りに集まった。王城前を、市民たちの歓声が満たした。

市民が何人か舞台に駆け上がってきた。その中には、子供に会わせてほしいとアドルに頼んだ夫婦もいた。スタンが抱きかかえていた子供が、彼らの息子だったのだ。

壇上に駆け上がった市民がアドルを胴上げし始めた。

Ⅶ：最後の錬金術師

[1.黒幕出現]

「まだ終わってないわ！」

一同を制する声が響いた。いつのまにか舞台に現れた、マーシャだった。

「王など、しょせんは操り人形に過ぎない。本当の敵は、まだこのケフィンに生きている。大錬金術師ジャービルよ！」

人々がざわめいた。ジャービルは五百年前にこの人工都市を作り上げた、いわば歴史上の人物なのだ。

「ジャービルは生きているわ。ただ人前に姿を現さないだけよ。今この瞬間も、私たちを見張っているのよ」

あまりに意表をつく言葉は、アドルたちもにわかには信じられなかった。だが、どこからか響いてくる低い老人の声が、その疑念を消し去った。

「ふふふふ……さすがだ。どうやら、全ての事情に気づいておったようだな。小娘といえども錬金術師のはしくれ、あなどれぬわい」

広場は水を打ったように、静かになった。低い妖しげなジャービルの声が、静まり返った王城前広場にこだました。壇上に上がっていた市民は逃げ出し、舞台にはアドルたちだけが残った。

「マーシャとやら。おまえなら、わかっておるはずだ。このわしと会うためには、どうすればいいか。そして、わしを倒したらどうなってしまうのかもな。それでも、わしの元へ来るというのか」

マーシャはアドルに無言で近づき、手を握った。アドルは、力強くうなずくと、周りを見回した。誰の顔にもためらいはなかった。仲間たちは、みなアドルについていく決意をみなぎらせていた。

その様子に、ジャービルのセリフが響いた。

「ほう……では、来るがよい。門は開いてやろう……」

突然、城の階段部分が真っ二つに崩れ始めた。おさまると、地下へと通じる通路が出現していた。

[2.ジャービルの挑発]

アドルたちは、ジャービルの開いた通路に足を進めた。マーシャがアドルに語った。

「私の家は、先祖代々錬金術師たった。他にもそういう家族がいたけど、だんだん減っていってしまった。今では、ケフィンの錬金術師は、私とジャービルの二人だけ。

スタンを知った私は、ケフィンと錬金術の罪深さに目覚めたの。そして、私はスタンと一緒に同志を集めようとした。でも、王に気づかれた。スタンは捕らえられ、私は地上に逃れた。そして、三年の歳月が流れてしまった。

地上の人たちは優しかったわ。素性も知れない私を、温かく迎えてくれた。それだけにつらかったの。スタンの言っていたとおり、ケフィンは地上を苦しめていたから。

ケフィンのことを忘れた日は一度もなかった。何度帰ろうと思ったことか……でも、踏みとどまった。帰っても捕まってしまうだけ、誰も救うことはできないから。私は、真実に目を向ける勇気ある人を、ずっと待ち続けたの。あなたが初めて私のところに来てくれた時、すぐに気がついたわ、やっと待ち人が現れたことに」

殺風景な通路を進むと、突然光景が変わった。冷たい質感の金属に囲まれた、異様な作りの場所になっていたのだ。マーシャが声を上げた。

「みんな、ここはもうケフィン中枢部。ジャービルの手の内よ。気を引き締めて！」

「そのとおり。ここはもうわしの住み家だ。そして、ある意味ではわし自身の中ともいえる」

一同が振り返った先に、ゆっくりと老人の姿が実体化していった。初めて姿を現した、ジャービルだった。

「おまえたちを殺すことなどわけはない。だが、それは後にしておこう。実を言うと、わしは興味を持ってしまったのだ。おまえたちが、なぜここまで来たのか。そして、これからどうするのか。

手を組んだ時の力は見せてもらった。では、今度はばらばらになった時の力を見せてもらうとしよう」

言葉が終わると同時に、七人の足元に、突然七つの穴が開いた。アドルも、抗うすべもなく真っ暗な穴を滑り落ちていった。

気がつくと、アドルはたった一人で広間にいた。あたりを見回すアドルの耳に、ジャービルの声が響いた。

「アドルとやら。今、おまえの仲間は一人ずつ孤立している。そして、わしが遊びがてらに作った魔物が、その一人一人の元に向かっている。見るがよい」

壁面が水晶のように変化した。そして、そこには闘っている仲間たちの姿が映し出された。

「さあ、早く捜し出して助けてやらんと、仲間がやられてしまうぞ。ふっふっふ……」

この場にいたのでは、どうすることもできない。アドルは、部屋を飛び出していった。

[3.仲間救出]

部屋の外は、複雑に入り組んだ迷宮になっていた。強力な魔物たちを倒しながら進んだところに、階段があった。

やがて、扉が現れ、その先には巨大な魔物がいた。苦戦しながらもなんとか倒し、反対側の扉を開けてみると、テラがいた。
「アドル！　恐かった……」
テラはアドルに抱きついた。これまで見せたどれよりも素直な表情だった。
「ママたちなら大丈夫だよ。兄貴たちはあのとおりだし、ママもとっておきの必殺技、もってるんだ」
アドルは、テラを連れて、先へと向かった。テラは思いついたようにアドルの顔をのぞき込んだ。
「そうそう、アドルって、あのマーシャって女にふられちゃったんだよね！　元気出しなよ、あたいがいるからさぁ！」
さらに進んだところで、スタンの姿を見つけた。アドルは、ジャービルを倒すための方法を聞いた。だが、スタンにもさすがにわからないようだった。
「私にもわからないんだ。マーシャも全てを聞かせてくれたわけではないからね。だが、はっきりしていることがある。王城にあった、王の不老不死を成り立たせていた中枢部と同じように、ここはケフィン自体を成り立たせる中枢部だ。そして、どこかに『賢者の石』があるはずだ」
「じゃあ、見つけて壊しちゃえばいいんだね」
テラの言葉に、スタンはかぶりを振った。
「いや、そうすると、ケフィンはたちまち崩壊してしまうだろう。王が屍へと変わったように。ここには、私たちだけではなく、たくさんの市民がいる。正直、どうすればいいのか、わからないんだ」

スタンを加えたアドルたちは、さらに先を目指した。
相変わらず、魔物の溢れる迷宮は続いていた。しばらく進むと、牢獄らしき場所があった。それは、審判で“悪人”とされた人か連れ去られる、最後の場所だった。絶望の中で書かれた壁の言葉を読んだスタンは、大声で叫んだ。
「ジャービル！　一つだけ聞きたい。なぜ、あなたは錬金術に執心するのだ！　そして、人々の幸福のために使おうとせず、自分の探求心だけのために使うのだ。それとも、あなたにとって、錬金術とは野心の道具にすぎないのか！」
しばらくして、返事があった。
「愚かな。術を極めたい心に、理由などないわ！
スタンとやら。おまえにしても、未知の土地を見たい心に理由などあるまい。探検家であること、それが全てを語っておろう。わしは錬金術師だ。己の術をより高度なものにしていくこと、そして研究の邪魔になるものを排除すること、それらは当然のことだ。研究の成果をどう使うかなど、考えたこともないわ」
「それは違うわ！　人々の幸福に役立たなければ、錬金術などなんの価値もないのよ！」
それは、反対側の扉を開いて現れたマーシャの声だった。答えるジャービルの声が響いた。
「ふん、青臭いことを……そんなことを言っているから、おまえたち一族は衰えていったのだ。研究に専念していればいいものを、市民どもと接しているうちに、せっかくの術をさびつかせ、ついには市民に溶け込んでしまった。今や術を知っているのはおまえ一人になってしまったではないか。
まあよい。そうしてマーシャも合流するとは、おまえたちもなかなかやってくれる。では、ほうびに面白いものを見せてやろう」
突然壁が割れ、通路が出現した。アドルたちは、ためらいながらも中に入った。

[4.戦慄の実験場]

通路を抜けた先は、細長い部屋になっていた。少し進んだところで、テラが悲鳴を上げて、アドルに抱きついた。生物とも非生物ともつかぬ異形の物体が、凍りついたように、部屋の両側に並んでいたのだ。
中程まで進んだところで、ジャービルの声が響いた。
「ケフィンを作り上げたわしは、不老不死の術に興味を持った。ひとまず完成させ、さっそく王に施した。あれは錬金術に目がない便利な男でな、死なれては困る。“王国の平穏のため”と言ったら、簡単に承諾した。
だが、その術は不完全でな、十年に一度、命を補給してやらなければならん。このわしが満足できる術ではなかった。さあ、次の扉を開けるがよい」

扉を開けると、巨大な魔物がいた。苦戦したが、ぎりぎりのところで、倒すことができた。すると、ジャービルの声がした。
「今のは、その次の実験の成果だ。人間から肉体を取り去り、生きている獣と合成してみたのだ。今おまえが倒した魔物は、人間でもなければ獣でもない。全く新しい生き物なのだ」
新たに扉が出現した。アドルは押し開けた。

今度の部屋は、先ほどの部屋とほぼ同じ作りだった。だが、異形の物体の代わりに、色とりどりの水晶の柱が並んでいた。美しく輝く姿に、テラが思わず歩み寄った。だが、すぐに弾かれたように飛びのいた。
「やだ！　この水晶、生きてる……」
よく見ると、水晶に人間の影が浮かんだり消えたりしている。近寄ると、水晶は何かを訴えるように輝きを変えた。それは救いを求めているかのように、アドルには感じられた。
ジャービルの声が響いた。
「これがより研究が進んだ成果だ。抽出した人間の魂と、石を融合したのだ。そう、この者どもは、人間でもあり石でもあるのだ。まあ、石自体無力な水晶に過ぎぬから、何もできぬ。未来永劫、こうして石のままでいるだけだ」
「ひどい……」テラが思わず眼を覆った。マーシャは険しい表情でたたずんでいた。
部屋を歩き詰めたところに、また扉があった。その先は、迷宮になっていた。多数の強い魔物がいきなり襲いかかってきた。それを倒しながら進んだ先に、これまでと同じような形態の扉があった。押し開けると、そこには台車があった。アドルたちが上に乗ると、台車は動き始めた。

[5.賢者の石の間]

台車は軽く揺れながら、巨大な吹き抜けの空間を移動していった。ジャービルの声がこだました。
「石と融合すれば、人間はもう老いることはない。だが、持てる力は石の力に左右されてしまう。となれば、究極の力を持つ石、『賢者の石』に目をつけぬわけにはいかぬ。わしは何度も実験を重ね、その方法を完成させた。王が“悪人”と審判した人間たちが、実験台として大いに役にたった」
台車は音を立てて止まった。そこには、扉があった。それは、これまでのどれとも異なる、荘重な作りだった。アドルは台車から降り、扉を押し開けた。
思ったとおり、そこはケフィン中枢の最も重要な部分だった。冷たい金属で囲まれた部屋の中には、いっそう巨大な五つの結晶があった。そして、臓物のような綱が縦横に走り、それらは正面に虹色に輝いている水晶状の巨大な石に繋がっていた。

その石に人型が浮び上がり、通り抜けるようにしてアドルたちの前に現れた。長い白髪と険しくつり上がった眼、その老人こそがジャービルだった。

「そう、今や『賢者の石』とは、わしのことだ。わし自身が、『賢者の石』と融合しているのだ。

今、わしは人間でいる。だが、同時に『賢者の石』でもあるのだ。わしは好きな時に人間でいられるし、『賢者の石』としてこのケフィン中枢部そのものでいることもできるのだ。そして、わしがこの場を離れぬ限り、ケフィンは動き続ける。地上に姿を現さないのは、そういうことだ。中枢部から離れてしまうと、ケフィンはたちまち崩壊してしまう。

わかるか、このことが。わしが人間の形をとっている時は、殺すこともできよう。だが、わしを殺せば、それは『賢者の石』を破壊したのと同じことになるのだ。そう、このケフィンに集められた究極の力は四散し、その瞬間にケフィンは崩壊する。多くの人間を乗せたままな。

どうだ、アドルとやら。それでもこのわしを殺すか。それはわし一人を殺すということではない。おまえ自身も、そして、今このケフィンにいる全ての人間をもを殺すということなのだぞ」

その時、マーシャが進み出た。

「ジャービル、あまり見くびらないことね。私は知っているのよ！」

間を置いて、ジャービルの表情を驚愕がよぎった。

「……なに、きさま、まさかあの術を……！」

「アドル、私を信じて。市民を巻き添えにはさせないわ。さあ、ジャービルを倒すのよ！」

「おのれ、いかに術を知っていたところで、わしを殺せなければ意味はあるまい！　さあ、相手になってやるぞ。アドル、これがきさまの、最後の闘いだ！」

ジャービルは変身した。アドルは剣を握りしめ、ジャービルに立ち向かっていった。

[6.究極奥義]

長い闘いの果て、アドルの剣がジャービルの急所を捉え、ジャービルは床に崩れ落ちた。そして、後ろにあった『賢者の石』の輝きが次第に弱くなっていった。

その時、思いも寄らないことが起こった。マーシャが、ジャービルの体に飛び込んでいったのだ。死体は陶器のように砕け散った。同時に、マーシャの姿も消えた。居合わせた三人が呆然とたたずむ中、『賢者の石』が不安定ながらも輝きを取り戻した。そして、半透明の石の中には、マーシャの影があった。アドルは、『賢者の石』に駆け寄った。中から、マーシャが弱々しい声で語った。

「……アドル、ありがとう……でも、もうさよならね……。

私は、生と死の間の一瞬を狙って、ジャービルとすり変わったの。これで、わずかな時間だけど、『賢者の石』の力を保てる。ケフィンを安全に降り立たせることができるわ。

そう、もう時間はないのよ。『賢者の石』はすぐに死ぬ。その運命はもう変えられない。私は、石と共に死ぬジャービルの運命も、引き継いだの」

スタンが駆け寄った。

「マーシャ！」

「スタン、これで終わるのよ……ジャービルはもう死んだ。そして、私もいなくなる。ケフィンの錬金術の全ては、もうすぐ終わるの……」

「なんてことを……君がいなければ、私は生きていけない……」

「だめよ、スタン。あなたには大事な人がいる……帰ってくる日を信じて、サンドリアの町でずっと待ってるニーナがいるじゃないの……」

「うっうっ……私は……なんて無力なんだ……」

スタンは、次第にマーシャの影が薄くなっていく『賢者の石』の前に膝をつき、すすり泣いた。アドルもその思いは同じだった。テラもその場に座り込んでしまった。

その時、アドルは物音に気づいた。閉ざされていた横の扉が音をたてていたのだ。アドルは開けようと近寄り、扉に手をかけた。その瞬間、扉は勢いよく中に開き、アドルは弾き飛ばされてしまった。外から飛び込んできたのは、イーブル一家だった。

ママは、立ち上がると、『賢者の石』に気がついた。

「やれやれ、やっと追いついたよ……あっ、マーシャじゃないか！　そうか、ジャービルの奴に捕まって、その水晶の牢屋に閉じ込められちまったんだね！　よーし、待ってな、今助けだしてやるから！　グリド、ガリブ、体当たりでぶっこわすよ！」

「やったあ、ママの必殺技だ」

「ほんと、二年ぶりに見られるなっ」

「うるさいねっ、行くよーっ！」

ママは勝手に早合点し、兄弟と三人で、『賢者の石』めがけて突進した。

ママの必殺技の破壊力は相当だった。だが、『賢者の石』を破壊するところまではいかず、三人は弾き飛ばされてしまった。

「いててて……堅いね、こりゃ」

「……ひびが、入った……？」

スタンが思わず声をあげた。なんと、三人は、賢者の石にひびを入れることができたのだ。

「アドル君、もしかしたら……いや、だめだ。ケフィンの市民の命をこんな危険な賭けに乗せることはできない……くっ」

スタンは激しい葛藤に身もだえした。アドルも剣に手を伸ばすことができなかった。

その時テラが、澄んだ瞳でじっとアドルの眼を見つめた。そして、一語一語を噛みしめるように語った。

「アドル、あたい思うんだけど、今マーシャを見殺しにしたら、ぜったい後悔するよ。もしかしたら、みんな死んじゃうかもしれないけど、でもマーシャ一人を見殺しにするよりは、ぜったい、いいと思うよ」

テラの言葉に、アドルは決心した。剣を抜き払うと強く握りしめ、『賢者の石』に突進したのである。

[7.闘いの終わり]

アドルの一撃は、剣を砕いた。同時に、『賢者の石』に入ったひびが、石全体を覆った。氷を踏みしめるような音がした。そして、大きく輝きを増した『賢者の石』は、細かい破片に砕け散った。たちまち、石のあった場所に、霧のような粒子が立ち込める。そして、その霧が晴れた時、中には床に倒れたマーシャがいた。

「マーシャ！」

スタンがマーシャを抱きかかえた。マーシャはゆっくりと眼を開けた。

「……スタン……？　いったい、どうなったの……」

「やったあ、アドル！　マーシャが、マーシャが助かったよお！」

テラがアドルに飛びついた。ママも体を揺すって笑った。

「あーはっはっは、これもあたしの判断力のたまものだねっ！」

「何言ってんだよ、ママ。何も考えてなかったくせに」

「おだまりっ！」ママがグリドを張り倒した。

その時、結晶の輝きが変化した。そして、飛び散ったかけらが、一瞬きらめきながら、一つずつ消えていった。ママが不安げに声を出した。
「なんか、やな感じだね。みんな、とにかくここをずらかろうじゃないか！」
『賢者の石』があった場所の裏に大きな穴が開いていた。それを抜けると、ジャービル霊殿の礼拝堂になっていた。
急いで階段を駆け上がり、七人は上に出た。

Ⅷ：砂の都の崩壊

[1.ケフィン最後の時]

ちょうど全員が上がった時、隠れ家で会った男が駆け寄ってきた。
「スタンさん、それにマーシャさんも！　よかった、無事だったんですね。どうやら、このケフィンは最後の時を迎えようとしているようです。今、王城に入った仲間がなんとか安全に着地させようと、取り組んでいます」

『賢者の石』は、マーシャの身を挺した行動で、わずかばかりの命を与えられた。だが、それももう終わろうとしていた。破片となった『賢者の石』は一つずつ消えていっている。全てがなくなった時、ケフィンもなくなってしまうのだ。
大音響と共に、空が割れた。ケフィンは、ふたたび元の世界に戻ったのだ。激しい陽射しが人々に照りつけた。ケフィンは、今、死の砂漠サファルの上を漂っていた。
次第に高度が下がっていった。ともすれば落ちそうになる人工都市は、かろうじて空中にとどまった。そんな上下動が連続し、やがて、地面が迫ってきた。今や、ケフィンは『賢者の石』の最後の力を使って、地上にゆっくり降り立とうとしていた。

人工の地面が大きく揺れた。ママは、悲鳴をあげてアドルに抱きついた。あわてて割って入ろうとするテラが叫んだ。
「ママって、ほーんとになんにも考えないんだねっ！」
「うるさいねっ、他にどうしろっていうのさ……きゃあああああっ！」

それはちょうど旧ケフィン跡地だった。さまよえる砂の都ケフィンは、そびえ立つ塔を押し潰し、かつて都市国家ケフィンがあったのと全く同じ場所に降り立ったのである。
人工の地面がひときわ大きく揺れ、ケフィンを突然の静寂が覆った。アドルは周りを見渡した。みんな衝撃で倒れてはいるが、どうやら無事なようだ。
何人かが起き上がり、無事を祝いあったその時、砂の流れるような音がどこからか聞こえてきた。何事が起こったのかとその場にたたずんだ人々は、すぐに答えを知った。町が砂に変わっていったのだ。整備された街区も壮麗な王城も、全て砂に変わっていった。そして、全てが砂になると、端から崩壊し始めたのである。人々は流れる砂に抗うこともできず、突然できた砂山の斜面を滑り落ちていった。

[2.いくつもの再会]

アドルも砂に流された。そして、砂山の縁まで流されて、ようやく停止した。呆然と座り込むアドル。その時、らくだに乗った男が駆け寄ってきた。男はらくだから降り、アドルに近寄った。それはなんと、ドギだった。
「アドル、またたいへんだったようだな。話は、後でゆっくり聞かせてもらうぜ。まずは、砂に埋まりかけてる人たちを助け出さなきゃな」
ドギは振り返り、人を呼んだ。大勢の人間がやってきた。
「ベーウィン族とフェルテの村のみんなだ。さあ、頼んだぞ」
彼らは、アドルたちの横を通り抜け、砂山へと急いだ。少し遅れて、一人の娘が現れ、アドルを介抱した。それは、行方不明だったフェルテの村娘、エフィだった。ドギのことだから多くは語らないだろうが、砂漠を舞台に大活躍したのだろう。

やがて、砂山の方から、元気な人たちがやってきた。最初に姿を現したのは、スタンとマーシャの二人だった。スタンはやせ衰えた体ながら、横からしっかりとマーシャを支えていた。
「どうやら、みんな無事なようだな。それにしても、ケフィンの全てが砂に還ってしまうとは……」
「ケフィンが崩壊する時、大地から吸い取った精気を全部砂漠に返したんじゃないかしら。だとしたら、死の砂漠は肥沃な大地に蘇るかもしれないわ。私はそう信じたい」
ドギは軽く咳払いをして、二人に話しかけた。
「あんたがスタンさんかい。引き合わせたい人がいるんだ」
ドギは後ろを振り返り呼び寄せた。らくだから小さな女の子が飛び降り、まっしぐらに走ってきた。
「パパ！」
それは、サンドリアでスタンの帰りを待ち続けていたニーナだった。砂に足を取られながら、ニーナはスタンに駆け寄った。
「……ニーナ？　ニーナなのか!?　ああ、すいぶん大きくなったなあ……こんなに長く待たせてしまった……ニーナ、パパを許してくれ。もう、おまえを決して一人にはしないよ」
「ううん、パパ。一人じゃなかったわ。マーシャおねえちゃんも、水の神様も、ニーナのこと助けてくれたの。それに、アドルお兄ちゃんやドギおじちゃんだって」
ニーナの無垢な差別を受け、ドギは傷ついてしまった。思わずマーシャが笑った。それは、アドルが初めて見る、陰のない笑顔だった。

イーブル一家も集まってきた。
「やれやれ、とんだ目にあったね。お宝もみんな砂の中か。残ってれば足を洗う資金になったんだけどねえ……」
その言葉にグリドが笑いながら、黄金の像を取り出した。
「へっへっへ、ママ、これこれ。ドーマンの屋敷からいただいたの、俺持ってるんだ」
「おまえ、たまにはやるじゃないか！」
「これでまた盗みの仕度もできるよね」
うれしそうに答えたガリブを、ママが張り倒した。
「馬鹿言うんじゃないよ！　盗賊のイーブル一家はもうおしまいさ。みんなで遠い土地に行って、堅気に戻るんだよ。文句あるかい!?」
「うーん、ごはんがたくさん食べられれば、俺それでいいや」
テラが明るい表情でそれに応じた。
「堅気の生活か……うふふ、あたい、実は憧れてたんだ。でも、ママが悲しむと嫌だから、ずっと黙ってたんだよ」
ママはじっとテラを見つめると、目に涙を浮かべて、無言で抱きしめた。

ドギがアドルに話しかけた。
「あれから砂漠を渡り歩いて村のみんなを探したんだ。全員じゃな

かったが、大勢の人を救い出すことができた。ベーウィン族が助けてくれたよ」

その時、一匹の犬が尻尾を振りながらドギに駆け寄ってきた。よく見ると、それはコボルドだったコロだった。

「ああ、わかってるって。おまえたちにもずいぶん助けてもらった。俺とおまえはいつまでも友だちだ。話ができなくなっちまったのは寂しいけど、これでよかったのさ」

コロはうれしそうに尻尾を振って、ドギにじゃれついた。ケフィンが崩壊した今、自然界は秩序を取り戻した。彼らコボルドたちは、本来の犬の姿に戻っていたのだ。

その時、砂山に登っていた人間が大声でみんなを呼んだ。アドルたちは、崩れそうな砂山を登っていった。そして、頂上でサファルを見渡した。

居合わせた人々の目の前で奇跡が起こっていた。見る見るうちに、砂漠が緑豊かな草原へと変わっていったのだ。

Ⅸ：エピローグ

砂の都ケフィンは文字どおり砂に戻り、崩壊した。サファルは緑の沃野として蘇り、ナルム川にも活気が戻った。サンドリアはケフィンの人々を受け入れ、新しい時代が始まろうとしていた。

娘のニーナと再会を成し遂げた探検家スタンは、十年に及ぶ放浪生活にピリオドを打つべく、故郷に帰ることになった。その旅にはマーシャも同行を決めた。そして、アドルも同じ船に乗り、別の土地へと向かうことにした。

出港する当日、下町の一角でドギはアドルに別れを告げた。傍らには、エフィがいた。

「すまないな、アドル。俺はここに残る．荒れ果てたフェルテの村の再建を見届けるまでは、離れたくないんだ」

ケフィンにこそ乗り込まなかったが、彼には彼の冒険があった。そして、命をかけて守ろうとしたものもあったのだ。アドルにとって兄ともいうべき存在だったドギ、その彼と別れる時が来た。一人前の男になるため、一度は通らなければならない試練の時が来たことを、アドルは悟った。

その時、傍らにいたエフィがつぶやいた。

「それだけなんですか？　ドギさん」

「えっ!?　……」

「村を再建したら、もうさよならなんですか？」

エフィは、泣きそうな目でドギをじっと見つめた。

「……ん、まあ、とにかくは村の再建だ！　その先は、それから考えるさ！」

どうも居心地が悪くなってアドルはその場を離れようとした。ドギが駆け寄り、小声でささやいた。

「風来坊同士だ、また会えるさ。その時まで、元気でいろよ」

ドギとエフィに見送られ、アドルはサンドリアの町を歩き始めた。

思い出深い町並みを歩いたアドルは、いつしかニーナの住んでいた一角へと来ていた。ふと見ると、広場で熱心に石像を彫っている女性がいた。

「ちょっと、話しかけないでよ！　今、忙しいんだから……。何してるかって？　これはね、ケフィンの狂った化物王と悪い魔法使いを退治したアドル様っていうえらーいお方の像なのよ。ふふん、アドル様はね、あたしの親友マーシャの友だちなんだから。あたしは、あの方のおかげで牢獄から出ることができたの。あれ？　……もしかして……あ、あなた、アドル様!?」

アドルが王城北部で見つけた人々は、マーシャの仲間たちによって解放された。しかし、以前に捕らえられた人々は、大部分が既に死んでいた。ケフィンの動力源にされたり、ジャービルの生体実験に使われたりしたのだ。だが、ごく一部の人は助け出すことができた。その一人、今アドルの目の前にいるマーシャの親友の明るさは、せめてもの救いだった。

アドルは家に入った。当然、もう誰もいない。立ち去ろうとしたその時、奥の方で物音がした。行ってみると、台所の床に水たまりができていて、手紙と魚が置いてあった。

『ほんとうにありがとうギョ。あなたのおかげで、ナルム川も救われたギョ』アドルはおいしそうな魚を手に、ニーナの家を出た。

しばらく行くと、スタンとニーナ、マーシャの三人がアドルを待っていた。

「ああ、こんなところにいたのかい。ずいぶん捜したよ」

ニーナが駆け寄り、アドルの手を握った。

「お兄ちゃん、ありがとう。パパも帰ってきたし、それに新しいママも」

「ば、ばか、何を言ってるんだ」

あわてるスタンをよそに、マーシャはしゃがみこみ、屈託のないニーナの顔をのぞき込んだ。

「……ねえ、ニーナちゃん。私のこと、ママって呼んでくれるの……？」

「さ、さあ、急ごう。エウロペに戻る船は、もうすぐ出てしまうよ！」

スタンはあわててニーナの手を引いて、先に歩き始めてしまった。残されたマーシャはアドルの眼を見つめて話した。

「アドル、本当にありがとう。錬金術の罪深さを知ってから、私はずっと、ジャービルと差し違えて全てを終わらせればいいって思っていた。自分自身を錬金術と一緒に否定したかったの。でも、間違っていたわ。否定してしまうだけなんて、本当は安易な逃げだったのね。

逃げずに立ち向かっていく勇気、そのいちばん大事なことを、あなたは教えてくれた。自分の学んできた錬金術だもの、これからは人々の幸せに活かすため、私なりにがんばってみるわ」

初めて会った頃の謎めいた雰囲気や暗い陰は、すっかり消えていた。溢れる知性と未来への希望に美しく輝くマーシャの笑顔は、アドルにはとてもまぶしかった。

スタンが戻ってきて、アドルたちを促した。

やがて、波止場に到着した。目立たない場所で、アドルを待つ人々がいた。イーブル一家だった。スタンたちは先に船に乗り込んだ。

ママがアドルに語った。

「あんた、北の出身だって言ってたね。きっといいところなんだろうね、あんたみたいなたいした男がいるぐらいなんだから。あたしたちも、そこでならやり直せるかもね」

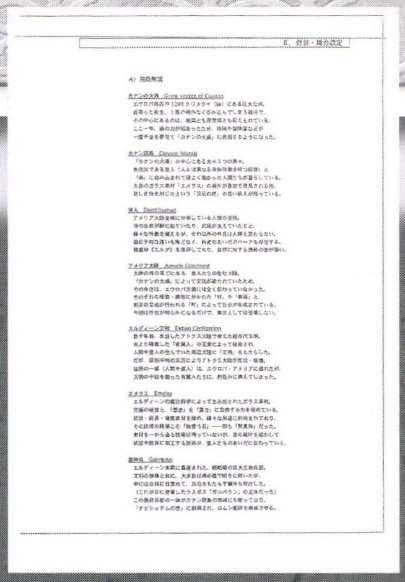
兄弟も口々に礼を言った。だが、テラは押し黙り、何も言わなかった。

いよいよ出港の時間になった。船員に促され、アドルは渡し板に登る。その時、テラが駆け寄ってきた。

「アドル、五年待って！　ぜったい、いい女になってみせるから！」

船は岸壁を離れた。全ての人々にとっての新しい生活が始まろうとしていた。

おわり



E. 背景・舞台設定

A) 周辺解説

カナンの大陸 Great vastes of Canna

エクロバ暦元年12月9クリスタイル（Jan）にある巨大な陸。
約半分を覆う、1面の海からなるふたつに分ける場合で、
その中心にあるのは、地図とも思想様とも知れるものである。
ここ一年、過の古代伝説ふたたび、市民や冒険家などの
一般学会を賑やかに「カナンの大陸」と呼ばれるようになった。

カナン諸島 Canaan Islands

「カナンの大陸」の中心にある大小3つの島々。
先住民である旧人（人と近縁な生命体群の総称）と
「神」にかかわる古代遺跡と魅惑の人間たち多数をしている。
古来の遺跡文明「エメラス」の痕跡が数多く発見される他、
新しい生命系統にとよばう「反応の者」の多い個人が知られている。

旧人 Denthuman

アメリア大陸全域に分布している人類の総称。
神の生態が解化進んでいた、約5万年前にいたるまで、
様々な特徴を備えるが、それ以外の特徴は人間と変わらない。
遺伝子的な違いも無く、純血のあいだのハーフも存在する。
確認例（ごくまれ）を除き、基本的に知的な接触の少ない。

アメリア大陸 Amelia Continent

人間の居る東でにある、各人たちの総称。
「カナンの大陸」に比べて文明が進んでいたため、
その存在は、エクロバ古期に既知と伝わっていなかった。
それぞれの地域・歴史に分かれた「旧」や「新国」と
総称の区別がされる「旧」によって古代が形成されている。
今回は存在が明らかになるだけで、解決としては言及しない。

エルディーンエ国 Eldan Confederation

西半年間、多くの人々が入植"された地方代文明。
先住と特徴した「新異人」の定常によって統治され、
人間や旧人の住んでいた周辺地区で「文明」をもたらした。
だが、国家単位の反応によりクリスタル文明の完全・崩壊、
協同の一部（人間や旧人）は、エクロバ・アメリアに逃れたが、
次世代の子孫を残した有異人たちは、約5年の歳月でしまった。

エメラス Emeras

エルディーンの統治時代によってさみ出された古代文明。
完璧の結果と、「思念」を「実在」に変換できる年代である。
約3・前半・地域末期を境界、様々な形成に利用されており、
その技術の解析こそ「物質5石」……現在「無属性」だった。
数百年一かかる技術は残っていないが、多くの遺跡を抱えて
約数千個体に「実在する思念」が、重大な生命体として存在している。

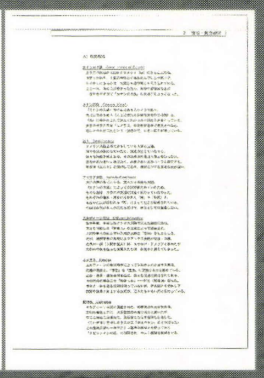
重神兵 Gairelion

エルディーン末期に製造された、戦略級の巨大な兵器。
文明の衰退とともに、大多数は機能を喪失するに至ったが、
中には自律に自走して、古代をもたらす遺跡も存在した。
（これがおに登場したラスボス「ガルベラン」のエネだった）
この兵器兵器の一体がカナン諸島の周辺に生息しており、
「オビリトムの恋」と総称された、ひとつ場所を神格化させる。

『イースⅥ』RARE MATERIAL

『イースⅥ』線画イラスト&用語集

●日本ファルコム提供資料より



ここで掲載するのは、『Ⅵ』に関する数々の設定資料。メインイラストを担当した田上俊介氏による直筆のラフ画を中心に、ビジュアル面から『Ⅵ』制作の裏側をお見せする。

また、初期シナリオを執筆する際にまとめられた設定用語についても公開。かならずしもゲーム本編と同じ設定ではないが、より深くストーリーを楽しむために役立ってくれるはずだ。

『イースⅥ』RARE MATERIAL①

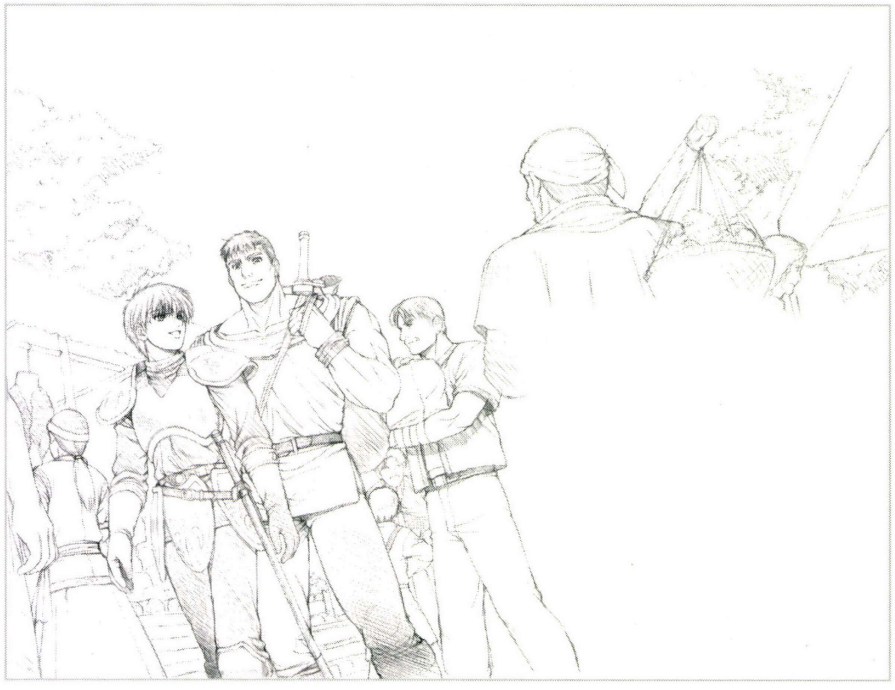
田上俊介先生直筆線画コレクション

『Ⅵ』のメインイラストを担当したのは、電撃文庫の人気小説『キーリ』（著：壁井ユカコ）のイラストやアニメ『Avenger』のキャラクター原案などをつとめる新進気鋭のイラストレーター田上俊介氏。

ここでは、氏が『Ⅵ』用に手がけた数々の直筆線画をまとめて掲載。完成稿だけでなく、プロット段階での幻のイラストも含めてお届けする。完成イラストとは少し違う、デザインの違いなどにも注目してほしい。

マニュアル用イラスト線画

『Ⅵ』のマニュアルに掲載されたプロローグノベルの挿絵イラスト。この中の一部は、田上氏によって線画がおこされている。ここでは、氏が手がけた線画をすべてお見せしよう。



港町エディスに到着（➡）

アフロカ行きの船が出る、辺境の自由都市エディスにて。さまざまな人種でにぎわっている。

水夫として働く2人（⬇）

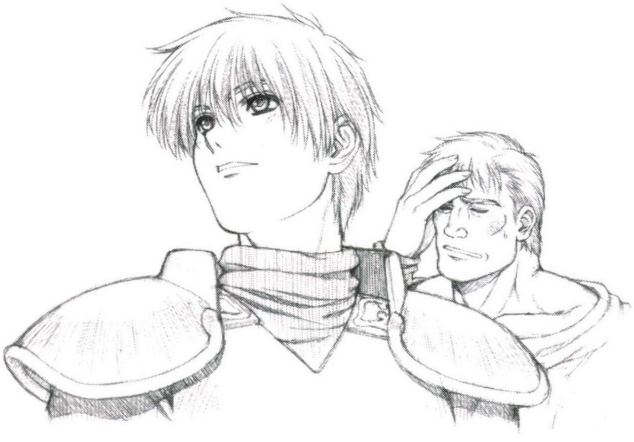
世界各地で冒険をするうちに、アドルは水夫としての技術も身につけている。その技術を活かし、トレス＝マリス号の航海も手伝うことに。

アドルを見失い泣き叫ぶテラ（⬅）

プロローグノベルのハイライト。自分を助けた代わりに海へ落ちてしまったアドルを探し、テラが絶叫するシーンから。

ロムン艦隊の強襲を知らせるテラ（➡）

船体を襲う、大きな衝撃。突然の出来事に、イスから転げ落ちるドギ。大渦を前にしたトレス＝マリス号に、ロムン艦隊が姿を現す。

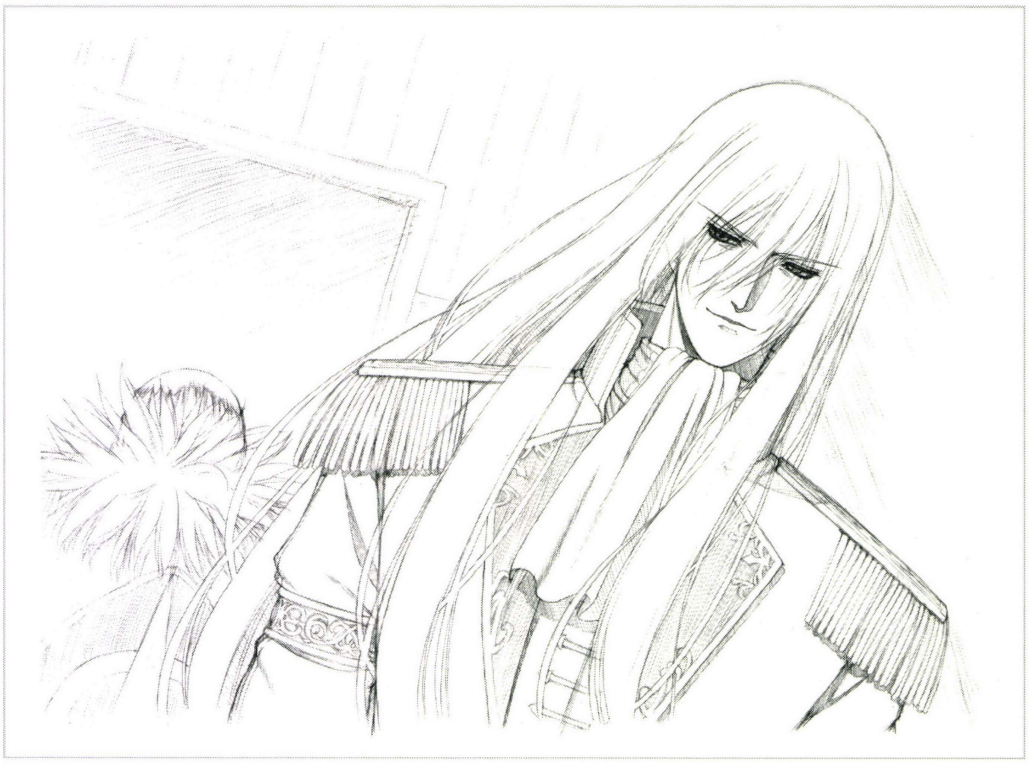


新たな冒険へ思いをはせるアドル（⬆）

ラドックから伝説の大渦の話を聞き、目を輝かせるアドル。根っからの冒険家である相棒を見て、ドギはあきらめ顔。

カナンの大渦と聞き、ラドックに詰め寄るドギ(⬅)

アドルたちが連れ込まれた、海賊船トレス＝マリス号。その行き先は、近づく船をことごとく海の藻屑へと変えてきた魔の海域“カナンの大渦”だった。あまりの無謀さに、思わずドギは声を荒立てる。

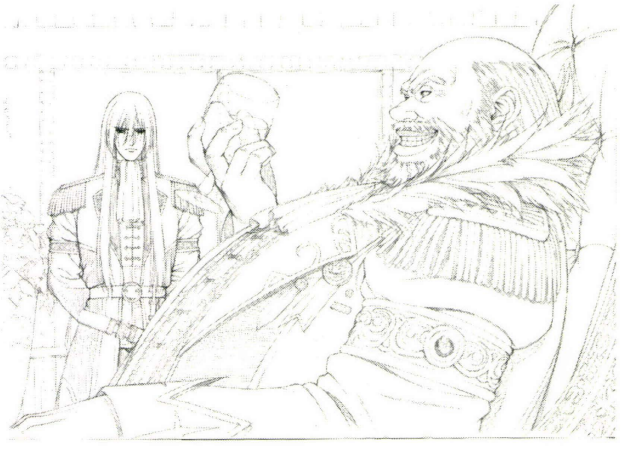


エルンストの不敵な笑み(➡)

ロムン艦隊の実質的な指揮をとる、副官エルンスト。上司であるアガレスへの報告を終え、彼に背を向けたあとに見せるエルンストの謎めいた微笑。

エルンストの報告を受けにやつくアガレス(⬇)

首尾よくトレス＝マリス号を大渦に追い込んだと聞き、満足げな表情を見せるアガレス提督。



トレス＝マリス号甲板にてアドルと語らうテラ(⬆)

「もっと広い世界を見たくなったんだ」。盗賊仲間である母たちと別れ、父の海賊船に乗り込んだ理由を、テラは笑いながら語る。

船から落ちるテラを間一髪でアドルが救う(➡)

激しい砲撃によって、甲板を滑り落ちていくテラ。とっさに手を伸ばしたアドルによって、かろうじてテラは九死に一生を得るのだが……。

ショールを外し素顔をさらすテラ(⬇)

アドルとドギを海賊船へと連れ込んだ謎の少女。その正体は、3年前にアドルがサンドリアの冒険で知り合った盗賊娘テラだった。「絶対にいい女になってやるから！」と別れを告げたテラだが、おてんばな口調は変わっていない。

ショールに顔を隠した謎の女性(⬆)

眼帯の大男とともに、アドルたちに声をかけてきた謎の女性。深くショールをかぶっており、表情はおろか、その顔つきさえうかがえない。

アドルに声をかける眼帯の大男(⬅)

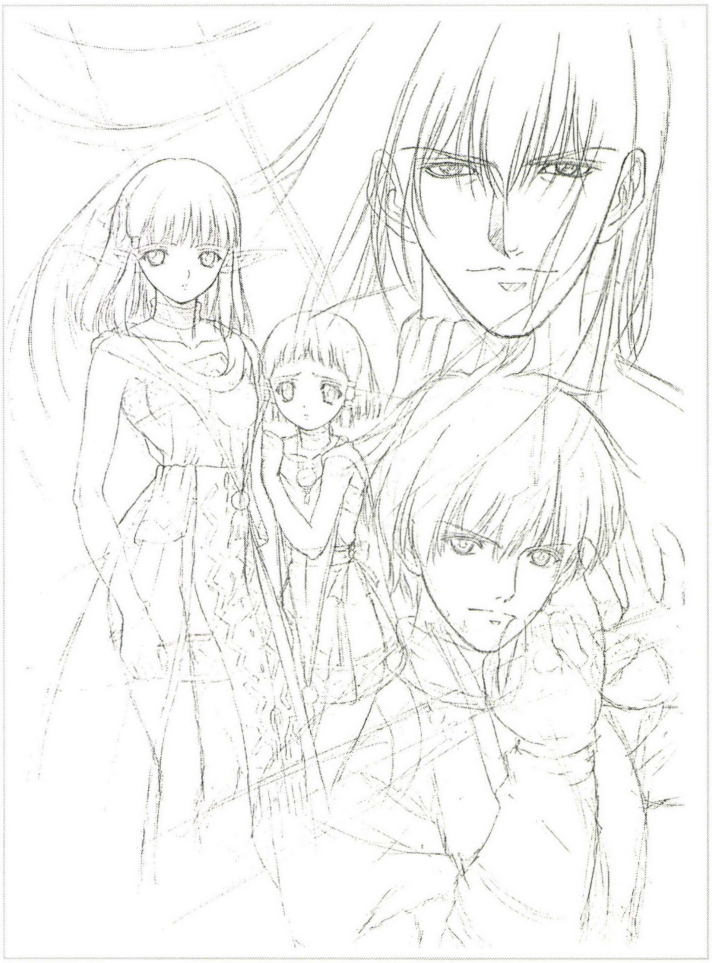
「“世界の果て”を見に行かないか？」。
エディスの酒場でくつろいでいたアドルたちに、奇妙な２人連れが声をかけてくる。

ロムン兵から逃げるアドル一行(➡)

眼帯の大男の誘いに戸惑う間もなく、酒場へとなだれ込んできた大勢のロムン兵たち。ショールで顔を隠した女性の手引きにより、アドルたちは夜の町を駆け抜ける。

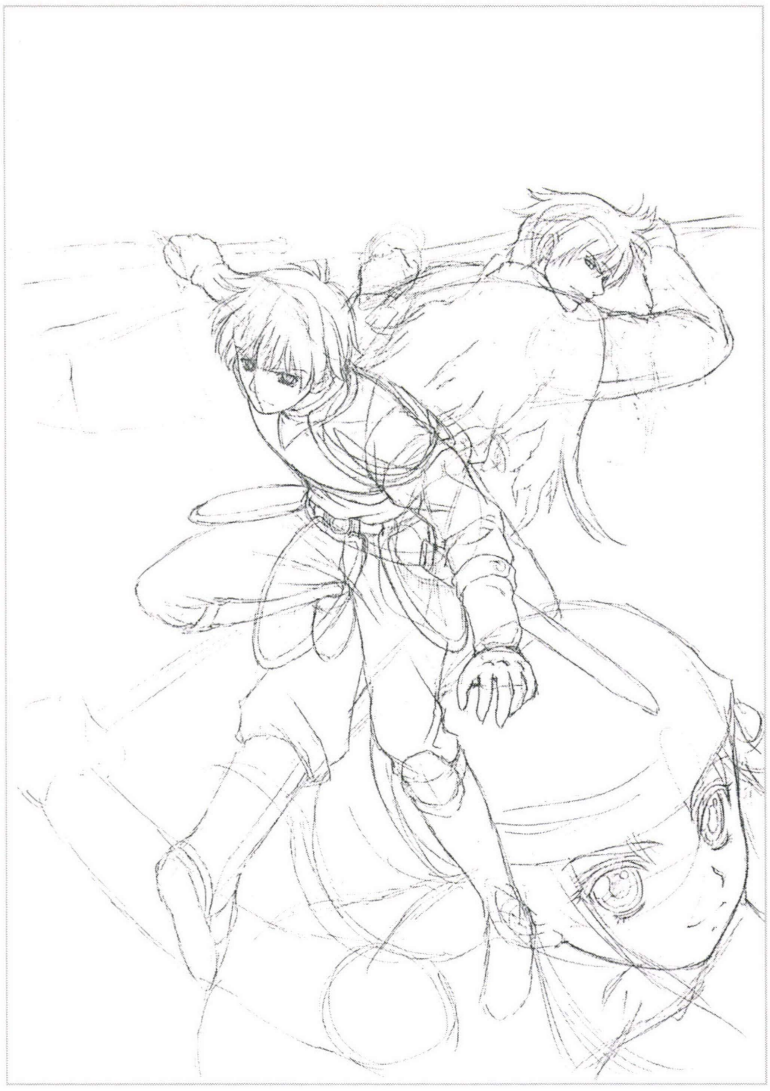
メインイラスト＆キャラクターラフ案

ここから先は、田上氏がイラストを描く際のイメージ固めやデザイン案の候補として描いた秘蔵線画の数々をお届けする。完成版とは少し違う、メインイラストやキャラクターイラストの数々をお見せしよう。



メインイラスト案①(➡)～エメラス剣を構えるアドルを見守る者たち

バストアップのアドルとエルンストを中心にした大胆な構図。オルハとイーシャも描き添えられ、壮大な物語を感じさせる。

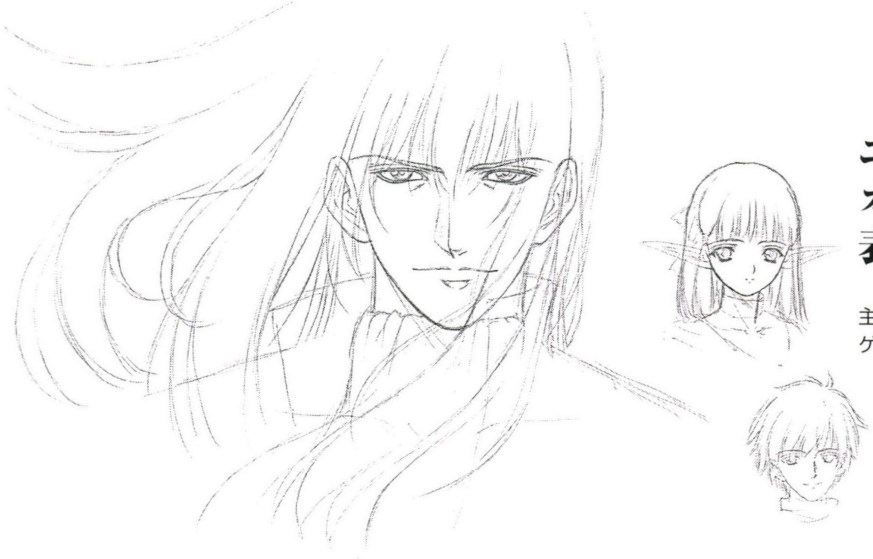


メインイラスト案②(⬅)
～ともに戦うガッシュとアドル

冒険物語の王道をいくような、躍動感あふれる構図。背中あわせに戦うアドルとガッシュをメインにして、戦闘のイメージが全面に出ている。右下に描かれたテラのアップも印象的だ。

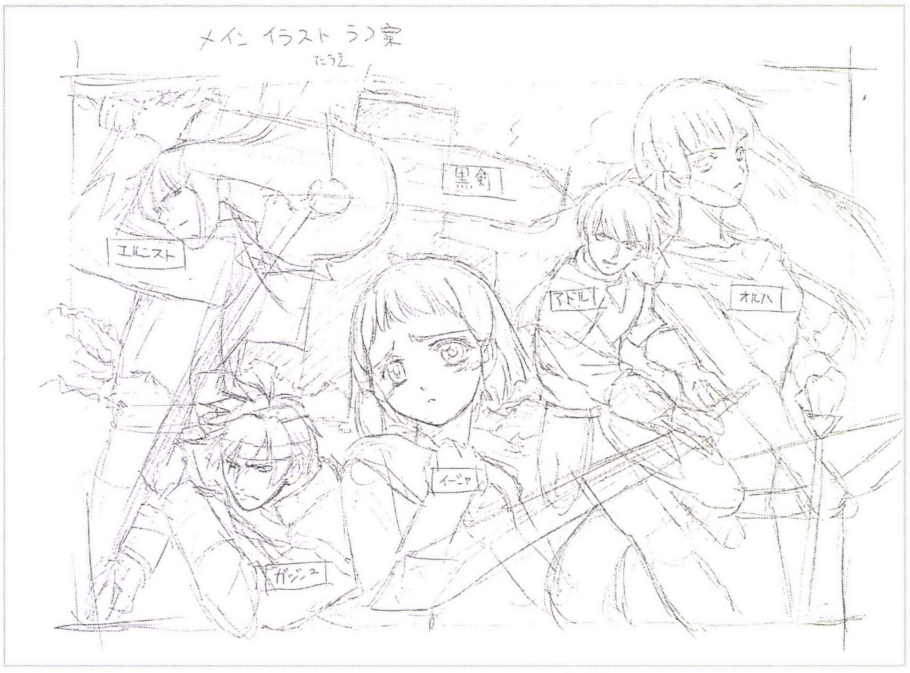
メインイラスト案③(➡)
～主要キャストが揃いぶみ

実際に使われた完成稿のイメージに近い構図案。背景にナピシュテムの匣が見える点も、完成稿に活かされている。大きな違いは、この案にはガッシュがいないこと。



エルンスト、オルハ、アドルの表情バリエーション(⬅)

キャラクターのイメージを固める際に描いたと思われる、主要キャラの表情パターン。鬼気迫るエルンストの表情は、ゲーム終盤の彼の姿とかさなる。



メインイラスト案④～アドル VS エルンスト

他の案と違い、横長のサイズで広がりを見せる構図となっている。よく見ると、オルハとイーシャのポーズは完成稿に活かされている。

メインイラスト完成稿の中央に位置するアドルは、ほかにも候補として数パターンが描かれた。ここでは7種類のポーズをお見せする。

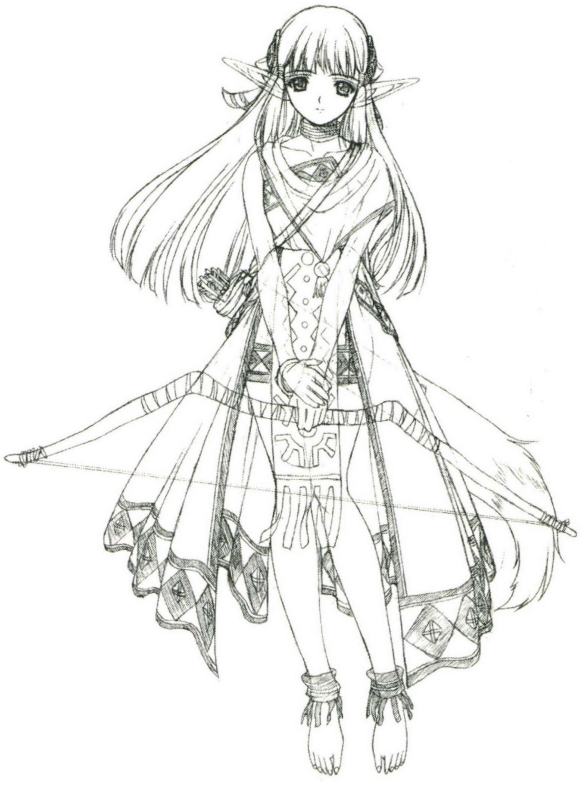
メインイラスト用 アドル立ちポーズ案

キャラクター案①（⬆）エルンスト

服装などは完成稿と同じだが、少し他人を見下すようなポーズとなっている。若干キザなイメージも受ける。

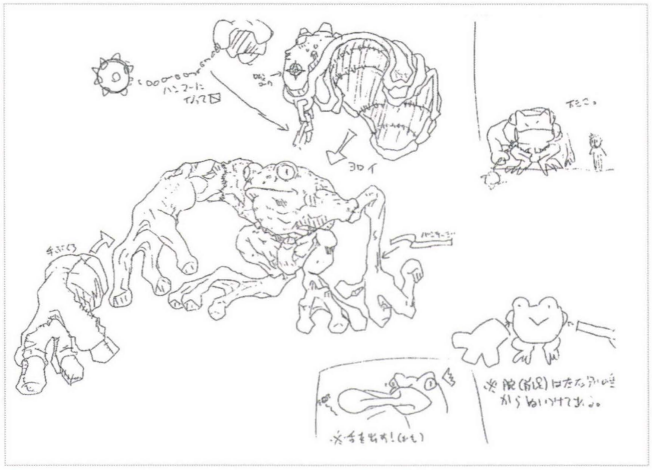
キャラクター案②（⬇） オルハ

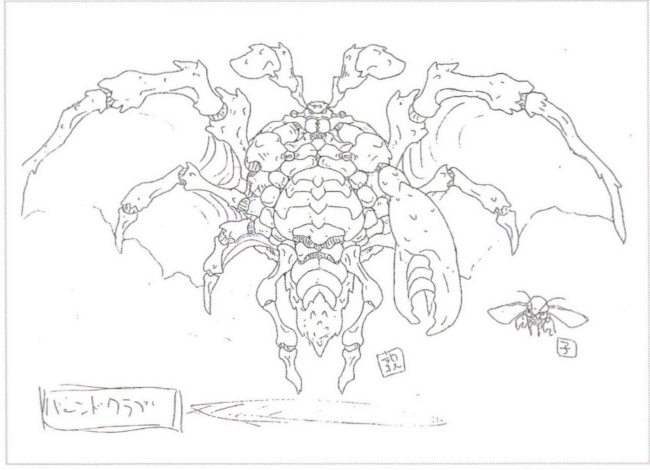
足を少し開いている点が完成稿との違い。また、紙面のメモ書きによると、ショートカットのオルハ案もあったようだ。



たうえ.

日本ファルコムによる設定線画①～モンスター編





キャラクター案③
(⬇)ラドック

外見的な特徴は完成稿と変わらないが、目線がやや上目使いであることからか、渋みが増して感じられる。

キャラクター案④
(⬆)ガッシュ

完成稿でも、ややふてぶてしさを感じさせるガッシュだが、それが顕著。また、ハルバードがないのも違いだ。

日本ファルコムによる設定線画②～キャラクター編

『イースⅥ』RARE MATERIAL②

プロットシナリオ用 初期設定用語集

『Ⅵ』の制作コンセプトの1つには、過去シリーズの総括もあったという。そのため、用語の設定に関しては、これまでの作品の物語も含めて、非常に細かくまとめられている。その結果の1つが、380ページの年表であり、もう1つが下記の用語集だ。

いずれも開発初期のものなのでゲームとは相違ある語句もあるので注意してほしい。だが、通常は知りえない貴重な資料として重宝するはずだ。

■カナンの大渦

エウロペ南西沖1200クリメライ（km）にある巨大な渦。近寄った船を、1隻の例外なく呑み込んでしまう難所で、その中心にあるのは、地獄とも理想郷とも伝えられている。ここ1年、渦の力が弱まったため、海賊や冒険家などが一攫千金を夢見て「カナンの大渦」に挑戦するようになった。

■レダの集落

亜人（レダ族）が独自の文化様式を守りながら暮らしている集落。元々、カナン諸島にはここしか集落がなかったので名前はない。御神体の「ゼーメの神鏡」を安置している社（神殿）を中心に、木造建築の素朴な家々や、食料・雑貨を保管する倉庫がならんでいる。ここでは貨幣（ゴールド）は通用せず、物々交換が基本。

■港町リモージュ

元々は、廃材の寄せ集めで作ったみすぼらしい町だったが、10年前に流れ着いたバスラムの指導で、遺跡から石材を切り出し、森を伐採して木材を切り出すことで、エレシア大陸風の港町に様変わりした。エレシア大陸の貨幣が一応通用するため、ゴールドで買物ができる。

■エルディーン文明

数千年前、水没したアトラス大陸で栄えた超古代文明。天より降臨した「有翼人」の王家によって統治され、人間や亜人の住んでいた周辺大陸に「文明」をもたらした。だが、原因不明の災厄により大陸が沈没・崩壊。住民の一部（人間や亜人）は、エレシア大陸の各地に逃れたが、文明の中枢を担った有翼人たちは、どこかに消えてしまった。

■龍神兵

エルディーン末期に量産された、戦略級の巨大生物兵器。文明の崩壊とともに、大多数は海の底で眠りについたが、中には自我に目覚めて災厄をもたらす個体も存在した（これが『Ⅲ』に登場した「ガルバラン」の正体だった）。この最終兵器の1体がカナン諸島の海域にも眠っており、「ナピシュテムの匣」に制御され、ロムン艦隊を壊滅させる。

■エメラス

エルディーンの魔法科学によって生み出されたガラス素材。究極の硬度と、「想念」を「霊力」に変換する力を秘めている。武器・防具・建築素材を始め、さまざまな用途に利用されており、その技術の精華こそ「物言う石」――すなわち「黒真珠」だった。素材を一から作る技術は残っていないが、昔の破片を溶かして武器や防具に加工する技術が、亜人たちの間に伝わっている。

■魔法ガラス「エメラス」

エメラスは、エルディーンの時代に生み出されたガラス素材である。細い結晶繊維が格子状に編まれた、非常に強靭な構造を持っており、極低温で融解するため、精製・加工には特別な設備と技術を必要とする。基本は無色透明だが、精製の仕方で赤・青・緑・金・銀・黒に変化する。黒いエメラスの精製は難しく、「黒真珠（物言う石）」の素材に使われた。エメラスは、魔力を蓄積し、内部で共鳴・増幅する機能を備えている。黒真珠の内部で揺らめく炎は、密度の高まった霊力（＝魔力）であり、それを照射されることで物質変換を起こした銀が「クレリア」だった。カナン諸島には、文明崩壊時に砕け散ったエメラスの破片が点在しており、宝石・装飾品の一種として、また武具を強化する素材として珍重されている。破片を融解・加工する設備と技術は、先住民（亜人）にしか伝わっていない。

■エメラスの剣

「ナピシュテムの匣」を封印する「鍵」として作られた剣。3本が揃っていないと「匣」の中枢にたどり着くことはできない。封印時に莫大な力を使ったため、刀身が小さくなってしまった。「エメラスの破片」で強化することで、本来の力を取り戻していく。古代人の末裔・エルンストが使う「黒エメラスの剣」は、3本の剣の能力・機能を合わせたマスターキー的存在である。黒真珠と同じく、刀身の中で霊力が炎のように揺らめいている。ゲーム中に登場するエメラス製の剣（名称は仮）。

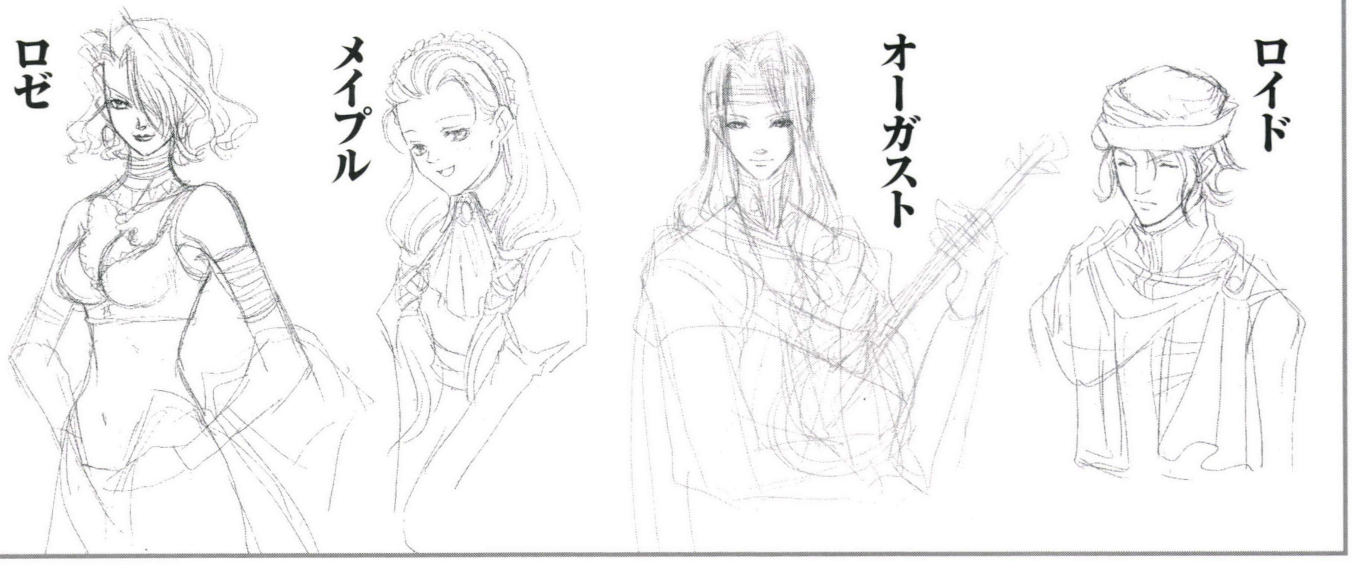
リヴァルト／青の片刃剣（攻撃範囲が広い）
ブリランテ／赤の両刃剣（射程・攻撃が高い）
エリクシル／金の刺突剣（ホーミング機能あり）
アルマリオン／黒の大剣（イベントのみで登場）

■ナピシュテムの匣

終盤、海底から突き出るようにして現れる巨大建造物。漆黒のエメラスで造られた高層ビルのような形状をしており、黒光りのする表面には、霊力を増幅する文様が刻まれている。イースを破滅させた「黒真珠」のプロトタイプ的存在で、数千年もの間「カナンの大渦」を発生させていた元凶。目覚めた後は「エルディーン文明の再興」という太古の命令を盲目的に実行すべく、エレシア大陸を海に沈めようとする。

※「ナピシュテムの匣」の正体

漆黒のエメラスを組み合わせた、高層ビルのような建造物である「匣」は、元々は、アトラス洋の気候・海流を操作する「気象制御装置」として造られた。黒真珠のプロトタイプ的存在で、図体が大きく機能も限定されているが、巨大なエネルギーを自在に制御し、ほぼ半永久的に稼働することができる。黒真珠ほど高性能ではないので「悪意」などの感情には目覚めないが、与えられた命令を、状況に応じて遂行するだけの判断能力は備えている（中途半端に知性があるので暴走しやすいともいえる）。制御できる力は黒真珠以上で、およそ千年以上も「大渦」を発生させていた。大津波を起こして、エレシア大陸沿岸部を壊滅させることも可能。イメージ的には「黒真珠」＝最新型のモバイルPC（多機能・効率的）、「匣」＝数十年前の大型コンピュータ（機能限定・非効率的）。



特別参考資料

『イースⅥ』原案用参考年表

古代文明とその周辺

『Ⅵ』制作にあたり、シナリオチームは全シリーズを統括する参考年表を編纂したという。

多くの謎について言及された門外不出の貴重資料を、本書にて初公開！

1. エメラスの発見により高度な文明が誕生

世界初の文明は有翼人が興した

すべての文明の始祖となる世界初の文明“エルディーン文明”は、アトラス大陸の有翼人によって興された。彼らはアトラス大陸特有の緑色の土を使い、５色のエメラスの精製に成功し、高い文化を形成した。魔法ガラスであるエメラスには不思議な力があり、この時代に作られたエメラス製品は後世にも大きな影響を与えたという。フレイムソードといった魔剣の類も、エメラス製品と推測される。

ゲームに登場するエメラス製品

黒真珠　（黒エメラス）
黒エメラスで作られた魔力増幅器。人間的な意志を持ち、ダーム誕生の原因ともなった。また、有翼人が白エメラスの肉体を維持するためのエネルギー源との説も。

NO ICON

太陽の仮面　（金エメラス）
土壌の改良や、森林の保全を目的に作られた金エメラス製品。セルセタ地方に持ちこまれて活用されていたが、のちに暴走。その際、セルセタ地方を樹海に変えた。

月の仮面　（青エメラス）
太陽の仮面の制御装置である石仮面。『Ⅳ(PCE)』では、マスク・オブ・アイズが月の仮面とされていた。なお、青エメラスは金エメラスの抑制効果をもつ。

ゼーメの神鏡　（白エメラス）
白エメラスで作られた鏡で、レダ族の巫女に代々受け継がれている。白エメラスは黒エメラスの制御に用いられることが多く、有翼人の肉体も白エメラスである。

資料原文を掲載　※「???」や年代の抜けなども資料原文のまま掲載しています。

1. 色の無い時代　（年代不明）　???年

【アトラス大陸(島)に有翼人たちが住みつく】
有翼人とは、後に人間たちが付けた呼び名。この時期の有翼人たちが翼を持っていたかどうかは不明。

用語の概説

■有翼人
アトラス大陸（島）にいた人々が「白エメラス」製の肉体を得た後の姿。「白エメラス」の体は、肉体の完璧なコピーなので、非常に緩やかではあるが成長もし、生殖能力も備わっている（翼などの形質も遺伝する）。
肉体の維持に必要な魔力が無くなると、「白エメラス」の機能も失われ、石のような物質へと変わってしまう。
魔法的な伸縮自在の翼のほか、種々の不思議な力を持つため、各地の人間たちに「神の使い」として崇拝された。

2. 黒い時代　（年代不明）　???年

【「エメラス」精製技術の確立】
「赤」、「青」、「緑」、「黄（金）」、「黒」など、基本的なエメラスの精製技術が確立される。「黒い真珠」、「太陽の仮面」、「ナピシュテムの匣」などのエメラス製品も、多くがこの時代に作られた。

用語の概説

■エメラス
「赤」、「青」、「緑」、「黄(金)」、「白(銀)」、「黒」など、加工の仕方によって自在に色を変える魔法ガラスの総称。
目に見えないほど細い繊維が絡みあってできているため、絹のように光沢ある発色を示す。

■黒エメラス
強力に魔力を増幅する「エメラス」。これで作られた高度な道具は意志を持つと言われている。
「白エメラス」で作られた道具だけが、「黒エメラス」を制御する(語りかける)ことができる。

2.白エメラスの恩恵で不老不死を得た有翼人たち

絶頂を迎えるエルディーン文明

生物のような白エメラスの精製は、エルディーン文明を最盛期へと導いた。この技術を応用し、有翼人は自らの肉体を白エメラス製の体に移すことに成功する。すなわち、実質的な不老不死を手に入れたのである。また、精霊母により生まれつき白エメラスの肉体を持つ有翼人を造ることにも成功し、生殖の概念も消失していった。

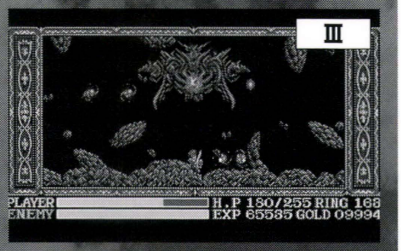
大陸に移住してきた人間や亜人とともに、文明は栄華を極めた。

不老不死を超える“昇華”

←肉体的な死を超越した有翼人にとって、精神的な死は“昇華”という、より高度な概念として考えられた。

分析 『Ⅲ』のガルバランは古代の生体兵器？

古代の人間たちは、白エメラスの技術を応用して生体兵器・龍神兵を製造した。これらは人間にも制御できる兵器として、世界各地の戦争で用いられたという。カナン諸島で“はぐれ龍”デミ＝ガルヴァと呼ばれる魔物や、『Ⅲ』に登場し、フェルガナ地方を襲ったガルバランも、龍神兵の1体であった可能性が高い。



↑『Ⅲ』の最終ボスとして登場したガルバラン。なお、『Ⅵ』の初期設定では、人間に白エメラスは作れず、粗悪な灰エメラスで作ったために事故が多発したともある。ちなみに龍神兵の中には、自我を持つ者もいたという。

3. 白い時代（1500年前？） 数百年

【「白エメラス」の創造】
生き物としての性質を強く持つ「白エメラス」の精製に成功する。

【肉体からの脱却】
すべての有翼人が、生身の肉体を捨て、「白エメラス」で作られた「完全な肉体」へと乗り移る。これにより、いわゆる「有翼人」が誕生する。

【生殖の魔法化】
有翼人の子供たちは、最初から「白エメラス」でできた体を持ち、「精霊母」と呼ばれる物から生まれるようになる。
「両親」という概念がなくなり、子供たちは社会全体の後継者として扱われるようになる。

【有翼人の不老不死化】
「白エメラス」の体を手に入れた事で、事実上の不老不死が達成されたが、しかし精神だけは老いるので、自発的な死（自殺）は依然として存在し続ける。
この概念が発展し、「昇華」（物理的束縛からの完全な解放）という思想が芽生える。やがて「昇華」は、有翼人が求めるべき理想と考えられるようになる。

4. 混濁の時代①（900～1000年前） 百年ほど

【第1回目の海面上昇】
海面が上昇し、アトラス海沿岸部の多くが水に沈む。アトラス大陸（島）も、少し小さくなる。

【人間、亜人の移住】
別の大陸沿岸の島嶼部に住んでいた亜人、人間らが、アトラス大陸に漂着。村落を作って定住する。
生活が安定すると、大陸間の中継地として航路が拓かれ、積極的な移住者を募るほどに栄えた。
この発展の様子と、有翼人に関する不思議な伝聞とが合わさって、後に「アトラス大陸」と呼ばれる伝説がエウロペ各地に広まる。

【有翼人と人間、亜人の関係】
大半の有翼人は亜人、人間らに無関心だったが、一部の有翼人たちは熱心に交流を深め、彼らに乞われるまま、知識や技術、芸術や文化を伝えた。

【「ナビシュテムの匣」の対洪水仕様への変更】
人間や亜人と親しく交際していた有翼人たちは、翼を持たない彼らを更なる海面上昇から守るために、旧式の気象制御装置だった「ナビシュテムの匣」を改造し、魔法の防波装置とする。

【人間たちの魔法技術の進歩】
この期間に人間の魔法に対する知識は急速に深まり、「白エメラス」を用いたオリジナルの兵器、「龍神兵」を作り上げる。「龍神兵」は各地の戦いに用いられ、圧倒的な戦果を示した。
しかし、有翼人たちは肝心な「エメラス」それ自体の精製法についてはまったく教授しなかった（人間の意志力では、「黒い真珠」など高度な「黒エメラス」を操るのは危険だと彼らは考えていた）。
一部の人間たちはこの状況に不満を持ち、有翼人が技術を隠しているのだと誤解した。

用語の概説

■白エメラス
白磁のような質感を持つ「生体エメラス」。「黒い真珠」などに使われた「黒エメラス」の、生き物としての性質を特化させた物で、これで作った体に精神を移し換えることで有翼人は誕生。
また、この「白エメラス」は「黒エメラス」の持つ意識に直接「語りかける」ことができたため（白＝ソフトウェアもしくは言語、黒＝ハードウェア）、その制御装置に広く用いられた。
後になると、新生児は最初からこの「白エメラス」の体を持って生まれてくるようになった。

■精霊母
「白エメラス」で作られた「人工子宮」に対して亜人たちが付けた呼び名、尊称。有翼人たちが何と呼んでいたのかは不明。

用語の概説

■ナビシュテムの匣
カナン諸島に建てられた旧式の気象制御装置。
人間、亜人らの移住の後、親人間（親亜人）派の有翼人たちがこれを改造し、洪水に対抗する装置とした。
水圧や人為的な妨害にも耐えられるよう、剣に使われる高強度の「エメラス」を使い各区画の入り口を封印した。解除には、それぞれの色の「エメラスの剣」か、もしくはマスターキーである「黒エメラスの剣」が必要となる。
もともと押し寄せる水をまとめ、別方向に流してやることで防波堤の役目を果たすよう作られていた。そのため、水没後は大渦を作りだした。
緊急避難的な機能である「強制排水」を実行すると、一気に水を押し戻すことができるが、両大陸を大津波が襲うことになる。

■龍神兵
「白エメラス」を素材として作られた兵器。
有翼人の魔法技術を会得した人間らが作成し、各地の戦争で使用された（「ナビシュテムの匣」に対する襲撃にも用いられた）。
彼らは「エメラス」を精製する技術は持ち合わせていなかったので、「白エメラス」を作る技術が失われると同時に「龍神兵」を作る技も失われた。
エウロペ各地には、目覚めの時を待つ「龍神兵」がまだ幾匹かいると言う。

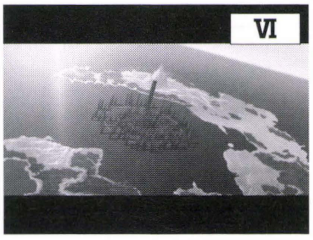
■亜人と魔法技術
亜人たちは魔法技術にまったく関心を示さなかった。
彼らは有翼人の芸術や文化に興味を持ち、特に音楽、舞踊などについて多くを学んだ。
そのため、亜人たちの集落には、今も古代の楽曲が数多く伝えられている。

3. 文明を襲う海面上昇の危機 世界へ散った有翼人たち

大陸水没の際に多くの有翼人が昇華

海面上昇により、アトラス大陸が水没。この際、白エメラスの肉体を維持するパワーソースの多くが失われた。そのため、多くの有翼人は昇華の道を選ぶ。かろうじて十数人ほどの有翼人たちだけが、残されたわずかなパワーソースを分けあい、人間や亜人とともに別大陸へと移住した。

これにより、イースやセルセタといった有翼人文明が展開していくことになる。

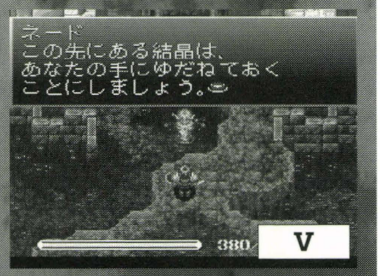


カナン諸島に取り残された人々

←ナピシュテムの匣の暴走を止めるためにアトラス大陸に残った人々は、大陸の隣にあったカナン諸島に住むことを余儀なくされた。

分析 『V』のケフィン王国も有翼人たちの文明なのか？

資料の中に、ケフィン建国に有翼人が関わったという記述はない。だが、錬金術の理念がエメラス精製の原理に通じる部分があることと、ジャビルを不老不死の体にした、白エメラスと類似した力を持つ賢者の石。この２点は、いずれもエルディーン文明の技術と思われる。なんらかの形で、有翼人がケフィン王国に関わった可能性は高そうだ。



↑『V』の世界には、精霊が護る封印の結晶など、エメラス製品と思われるアイテムが多数登場。また、『VI』の剣魔法に近い原理を持った、錬金魔法も登場している。

5. 混濁の時代②

【第２回目の海面上昇】
再びの海面上昇が起こり、アトラス大陸（島）は全没する（海面の上昇と「ナピシュテムの匣」の因果関係については未定）。

【有翼人が「天に還る」】
殆どすべての有翼人が、これを機会に「昇華」する（精神だけの存在へ移行した）。

【「ナピシュテムの匣」の暴走】
人間、亜人たちの脱出時間を稼いでいた「ナピシュテムの匣」だったが、一部の人間たちの仕業によって暴走を始めてしまう。

この暴走は有翼人、亜人の協力によって封印され、ひとまず任務を果たした「匣」は水没する。

排水機能は作動し続けたままだったため、後に「カナンの大渦」と呼ばれるようになる。

【亜人、人間の故郷への脱出】
ごく一部の有翼人たち（主に年若い者たち）は「昇華」せず、現世に留まった。

彼らは亜人、人間を率いて、それぞれエレシア大陸の各地に向け飛び立った。

【カナン諸島の原住民へ】
脱出に間に合わず取り残された人間、亜人のグループと、「ナピシュテムの匣」の暴走を食い止めに行ったグループが、後のカナン諸島の原住民となる（そのため現カナン諸島の住民には、有翼人、人間、亜人の混血など、複雑な血統を持つ者が多い）。

6. 有翼人のその後 （800年前）

【両大陸に渡った有翼人】
あわせて十数人ほどの有翼人が両大陸へと渡った。
それぞれ亜人、人間たちのゆかりある場所へ。

【年老いた有翼人たちが「天に還る」】
年老いた有翼人の多くは、そこで使命が終わったと考えて「昇華」。

【残された有翼人たちのその後】
残りの有翼人らは人間たちと生きていくことに。

用語の概説

■「ナピシュテムの匣」暴走事件の概要

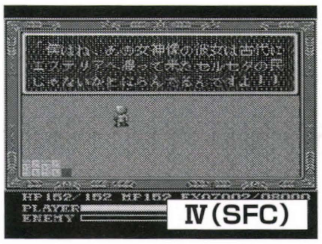
・「ナピシュテムの匣」に「エメラス」精製の秘密があると考えた一部の人間たちが、海面上昇の混乱に乗じて「匣」に侵入した。
↓
・彼らが「匣」中枢部をいじったため、「匣」が暴走。
↓
・エレシア大陸を巨大津波が襲ってしまうような作動モードに（強制排水モード）。
↓
・それを阻止するため、有翼人、亜人の有志が「匣」へ。
↓
・暴走を止めようとするが、制御が効かず。
↓
・仕方なく「匣」の展張レベルを落とし（変形）、パワーを減衰。
↓
・正常のゆるやかな排水に戻る。
↓
・カナンの大渦へ。

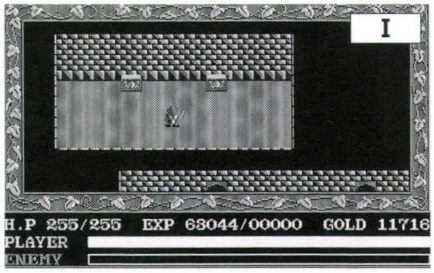
4.黒真珠を託された2人の有翼人が人間とともにイースを開国

双子の有翼人による人間のための国作り

アトラス大陸水没後、双子の有翼人レアとフィーナはエステリアに向かった。彼女たちは魔力に長けた6人の人間、通称“六神官”とともに、巨大な黒真珠の魔力を用いてイースを建国した。

だが、クレリア精製の副産物として、ダームが誕生。魔物から逃れるためにイースは空に浮かび、女神は自らの体ごとダームを封印する。のちに地上に降りるまで、700年もの間、イースは空に存在した。





⬆ゲーム中には、イース文明とセルセタ文明の交流が示唆される場面も。その証左として、月の瞳が示されている。

⬅地下深くに封じられた魔。レアとフィーナがダームを封印していたのは、ラスティン廃坑の最深部と思われる。

分析 クレリアと魔物の関係

そもそもクレリアは、エメラスを目標として研究されていた。だが、地質的な違いが大きく関係し、まったく別のものが精製される。エメラスが単体で能力を持つのに対し、クレリアはほかからの魔力供給（たとえば黒真珠）なしには特殊な能力を発揮できなかった。

また、クレリア精製には黒真珠が利用されたが、有翼人の手を借りぬ人間だけの技術では制御が不完全であった。結果、クレリアの副産物として魔物が生まれてしまったのである。

なお、通常時の外見や強度は、“銀”とほぼ同じ。そのため、のちにクレリアが採掘された際は、“上質の銀”と認知されていた。

7. イースの開闢

【双子の女神】
「黒い真珠」を託された年若い2人の有翼人が、イースの地に人間と共にやって来る。
彼女らはのちに「女神」と呼ばれるようになる。

【六人の神官】
共にアトラス大陸（島）から逃れてきた人間の中から、魔法技術に造詣の深い者が六人が選ばれ、「女神」と人々との間の仲介者となる。彼らは「六神官」と呼ばれる。
イースは実質的に彼ら「六神官」によって統治された「人間の国」であり、それは「女神」たちの望んだ形でもあった。

【「クレリア」の精製】
「六神官」たちが独自に、「黒い真珠」を用いて「エメラス」のような魔法素材の精製を試みる。
地質的な違いから、「エメラス」とは大きく性質、原理が異なる魔法の金属「クレリア」が誕生する。
「黒い真珠」の制御が不完全だったため、この作業の過程で「魔」が発生し、後代に禍根を残す。

用語の概説

■黒い真珠
「黒エメラス」の繊維が複雑に絡み合った物体で、極めて効率よく魔力を増幅する。
迷ったり、ためらったり、恐れたりする非常に人間的な意識を持ち、人肌程度の「体温」もある。
完全な制御には「白エメラス」が必要だったが、人間たちは独力でこれを利用し、結果災いをもたらすこととなる。

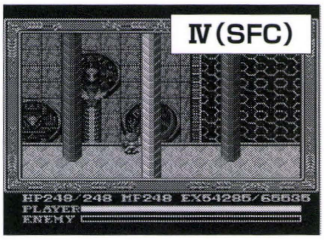
■クレリア
「エメラス」を目標として作られた魔法の金属だが、「『黒い真珠』の魔力に依存する」という点で大きく異なる。
「エメラス」が超越的な硬度や、生物としての機能など、素材それ自体に持殊な性質を持つのに対し、「クレリア」は「魔力が封じ込められている金属」に過ぎない（従って強靭さから言えば鋼鉄に多少勝る程度）。
しかし、力の源である「黒い真珠」から強大な魔力が流れ込んでくる限りは、いかなる魔法的な防御も打ち破ることができる（逆を言えば「黒い真珠」が失われてしまえばただの「銀」）。
見た目から区別することが難しいため、知識を失った後の世の人々によって単なる「銀」として採掘されてしまった。

5. 太陽の仮面を用いた古代セルセタ王朝の盛衰

セルセタを樹海に変えた“太陽の仮面”

一方、セルセタ地方に渡った有翼人たちは、古代セルセタ王朝を建国。太陽の仮面の力によって繁栄した。

『Ⅳ(SFC)』によると、有翼人が人間を支配しようと考えたため、大きな戦争が起こったとされる。結果、レファンスの活躍で人間側が勝利した。その後、太陽の仮面は封印されたが、暴走を起こし、セルセタ地方を樹海に変えたと伝えられている。

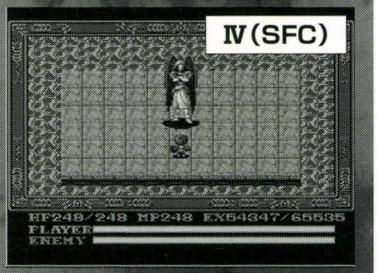


有翼人が残した多くの遺跡

←セルセタ地方には、多くの古代遺跡が存在。セルセタに渡った有翼人が、独自の文明を色濃く残そうとした結果だろうか。

分析 伝承と食い違う凶暴な有翼人たち

本来は穏やかな有翼人だが、『Ⅳ(SFC)』における有翼人は少し異質だ。人間を家畜や食料として扱う、好戦的な存在として描かれている。この、セルセタの有翼人特有の“力を求める思想”が、エルディールに大きなコンプレックスを与えたとも考えられる。なお、エルディールの死により、純粋な有翼人の血は途絶えたとの説もある。



↑力を求め、セルセタ地方を混乱に陥れたエルディール。それ以前は、高原の村ハイランドで神のようにあがめれるほど、紳士的で敬虔な性格の持ち主だったという。

8. セルセタの開闢

【セルセタに渡った有翼人】
数人の有翼人がセルセタへと渡った。
引き連れてきた人間と、現地の住民とを合わせて王朝（古代セルセタ王朝）を建設する。

【「太陽の仮面」】
「太陽の仮面」の力によって、セルセタの農耕文明は大いに発展した。

用語の概説

■太陽の仮面
「金エメラス」で作られた魔力増幅装置。「金エメラス」は「黒エメラス」同様に魔力を増幅するが、生き物としての性質は持たず、意識も持たない。
「金エメラス」の魔力の特徴は生命を活性化することで、土壌の改良や森林の保全を目的に数個が製造された。
セルセタに持ち込まれたあと、現地の人間たちによってあがめられ、あのような意匠の化粧板の中に安置された。

■月の仮面
「青エメラス」で作られた「太陽の仮面」の制御装置。
どこで作られた物なのか、わかっていない。
「青エメラス」は「金エメラス」の魔力に対して抑制的な効果を持つ。
「太陽の仮面」の暴走は、この「月の仮面」が失われたためだとも考えられている。

9. セルセタのその後 (500年前？)

【内乱の時代】
蓄積された富を巡って内乱が起こるが、この時代のことはよくわかっていない。

【英雄レファンスの登場】
レファンスと呼ばれる人物が現れ、乱れた世の中に再び平安を取り戻す。
レファンスと有翼人の関係についても、やはり詳細は不明。

【「太陽の仮面」の暴走】
「太陽の仮面」の力が制御不能になる。
レファンスとその臣下たちは、「仮面」を地下深くに封印するが、溢れ出すその魔力のため、セルセタの地は密林に覆われてしまう。

用語の概説

■「太陽の仮面」暴走事件の真相
「月の仮面」が失われたためとも、人間がいたずらに操作しようとしたためとも伝えられている。
ともかく、「太陽の仮面」は地下深くに封じられた。

異伝分析 『Ⅳ(PCE)』でのみ語られるもう1つの歴史について

殺戮王アレム率いる闇の一族と謎の大魔導師ジーク＝ファクト

『Ⅳ(PCE)』には、参考年表にはない独自の伝承が多く登場する。大きな点では、殺戮王アレムを頂点に置く“闇の一族”の存在だ。凶暴で好戦的な一族である彼らはセルセタ中に戦禍をもたらしたが、レファンスと五忠臣によって滅ぼされる。その後は、レファンスがセルセタ王朝を開き、有翼人から太陽の仮面と、その制御装置である月の仮面を譲られたのである。

それから数百年後。ロムン帝国がセルセタ王朝に侵攻した際には、ジーク＝ファクトという魔導師の名が残されている。彼は『Ⅰ』のダルク＝ファクトと同一人物で、彼によって月の仮面が持ち去られたために太陽の仮面が暴走し、セルセタを異常気象や疫病が襲ったという。

ほか、ラーバの姓がサルモン神殿と同じ“サルモン”とされていたり、エルドランといったセルセタ魔法の存在なども、『Ⅳ(PCE)』だけの特殊な設定だ。

➡ダルク＝ファクトの正体が古代の魔導師ジーク＝ファクトだったというオドロキの設定。月の仮面を奪ったほか、黒真珠からダームを生み出した張本人ともされている。

セルセタを混乱に陥れた殺戮王アレム

←闇の一族の頂点に立つアレム。レファンスに倒されてからも、その復讐の炎は消えず、一族を自らの怨念で動かす。最終的には、太陽の仮面の力を使うことで、現世に再び姿を現した。

●《エルディーン文明》歴史の要約テキスト

（抽象度、語調、用語、人称などについては要検討）

はるか昔、アトラス海に浮かぶ地に、翼ある者が降り立った。

彼らは緑の土を掘り起こし、
そこから光輝く「エメラス」を作りあげた。

「エメラス」は虹の七色を発し、陸の隅々までを照らした。

そして翼ある者たちは、己の汚れた翼を捨て、
白く輝く体を手に入れた。

彼らは、白く新しい、「精霊母」を作り上げた。

翼ある者の子らは、その清らかな母から、
清らかな体のまま生れ落ちるようになった。

その頃、海が溢れて陸を浸した。

翼なき者たち、人間と、
獣の姿をした者たち、亜人の群れが流れ着いた。
二組の群れは陸に住みつき、
一握りの翼ある者たちがその世話をした。
程なく群れの数は増え、
人間らは盛んに舟を出し、故郷との間を往来した。
一握りの翼ある者たちは、
彼らを水から守るため、「エメラス」の匣を作った。

知恵ある人間たちは、
翼ある者から「エメラス」の使い方を学んだ。
人間は翼ある者の業を真似、さまざまにその術を用い、
やがては翼までをその手に求めた。

だが再び海は溢れた。

匣はとめどなく水を飲み込んだが、
海はそれに倍して押し寄せた。
陸が消えていくのを見ると、
翼ある者の多くは、輝く体を捨て天に還った。

一握りの翼ある者たちだけが留まった。

彼らは、まず亜人を率いて西へ、
続いて人間を率いて東へ、それぞれに飛び立った。

小脇に「エメラス」の黒い光を携えて。

●有翼人とその文明(エルディーン文明)の様相

文明の様子

【有翼人の人口】
「白エメラス」の体になり、生殖が魔法化された後は、せいぜい「数百人」というところ（それ以前はもっと多かった）。不老不死となってしまったので、人口を増やすことはなかった。

【文明の政治形態】
当初は合議制による意思決定の仕組みを持っていたが、やはり「白エメラス」の肉体を手に入れた後は形骸化した。

有翼人の様子

【文化】
自然や海の事物を敬う穏やかな文化（詳細未定）。

【芸術】
詩作や作曲が盛んだった。
重厚な作風は敬遠され、単純素朴な内容のものが多い。
「白エメラス」の身体へと移行した後も、細々と芸術活動は続けられ、その遺産はわずかながらも亜人たちに引き継がれた。

【信仰】
有翼人は信仰を持たなかった。
彼らは自然に対する尊敬の念は持っていたが、畏れたりはせず、信仰の対象ではなかった。
下記の「昇華」概念も、来世や彼岸への信仰から芽生えたものではなく、技術的に実現可能な、彼らにとっては現実的な課題に過ぎなかった。

【思想】
信仰の代わりに、有翼人たちは独特の「解脱」の概念を持っていた。
しかし、いわゆる「解脱」が「(存在への) 執着の放棄」を求めるのとは反対に、有翼人たちの「昇華」の概念は「存在の永遠化」そのものだった。

【有翼人の物の考え方】
ほとんどの有翼人にとって「目の前で起こっている」ことは大した問題ではなかった。たぶん彼らの頭の中は、「昇華」した後の世界や、そこでの自由の概念などを巡る議論で埋め尽くされていた。
人間や亜人が漂着したときも、関心を示した者の多くはまだ幼い者たちで、大半は彼らと触れ合おうともしなかったが、それは決して冷淡さや傲慢さではなく、単に「関心が無い」というただそれだけのことだった。

イース　マニアックス　パート6

MANIACS Part6

『Ｉ』で登場した「イースの本」は、『ＩＥ』やＯＶＡ発売の際に若干ながらアレンジされた。それらの原文を掲載しよう。

～原典(PC-88版)から派生した2つの「イースの本」～

ハダルの章

<『イース エターナル』版>

イースは、クレリアという金属を生み出した事により栄えた。
山にそそり立つサルモンの神殿は、イースの繁栄ぶりを示していた。
そんな時、突然あのような災いがおとずれたのだ。

<OVA『イース』版>

昔、イースはクレリアという金属を生み出した。
サルモンの神殿はその繁栄ぶりを示していた。
しかし、突然災いが訪れた。
この国は僅かな領土しかない島国でありながら、クレリアの力のおかげで栄華を誇った。
だが、繁栄の陰に魔は育ち、人間のおごりの中に悪は生まれた。
埋めつくすほど国中に咲き乱れていた芳しきセルセタも、大地とともに焼き払われた。
この大地には花一輪の希望もないということか。

トバの章

<『イース エターナル』版>

イースは、二人の女神と、６人の神官によって治められている。
女神は、我々の生きがいであり、このイースの象徴でもあった。

<OVA『イース』版>

イースは二人の女神と六人の神官により治められた。
女神は、我々の生き甲斐であり、このイースの象徴でもあった。
一人は秩序、一人は自由。
もし、その二つのどちらかでも失えば、いかに、われわれ神官が国のために働こうとも、民たちを繁栄に導くことはできなかっただろう。
もっとも強い力は、力なき力であり、われわれは二人の女神から、それが愛だと知らされた。

ダビーの章

<『イース エターナル』版>

イースをおそった災いについて話そう。
あいつは突然現れ、町をおそった。
地下より吹き出した溶岩は、野原を焼き尽くし、我々はその中を逃げまどった。
どうやらクレリアが全ての災いの元になっているらしいのだ。
我々はクレリアを地下深く封じる。あれに手を出した時、この世に災いが、まいもどるだろう。

<OVA『イース』版>

イースを襲った災いについて話そう。
あいつは突然あらわれて町を襲った。
地下より吹き出した溶岩は野原を焼きつくし、我々はその中で逃げまどった。
何がいけなかったのだ。
恵み多き国の光は突然閉ざされ、天地の異変が相次いだ。
国中に魔物の気配がする。
どうやら、クレリアに原因の一端があるらしい。
我々は光とどかぬ地中にそれを封じる。
新たなる希望の光のために。

メサの章

<『イース エターナル』版>

我々は、ついにサルモンの神殿に追いつめられた。
６体の、巨大な魔物が手下をしたがえてどんどん迫ってくる。
我々はいったんこの地を離れることにした。
再びここへ戻ってこられることを信じて。

<OVA『イース』版>

我々は遂にサルモンの神殿に追いつめられた。
巨大な魔物が手下を従えて迫ってくる。
時が欲しい。
災いの狂気から逃れても、分断された民たちは、悲しみの日々を送らねばならぬだろう。
しかし、時の可能性は救世主の望みも映し出す。
いつの日か、ともに暮らせる日がくることを信じて、プレシェスに最後の望みを委ねる。
これが黒い真珠を我々が使う、最後の仕事となるだろう。

ジェンマの章

<『イース エターナル』版>

あいつが魔物を引きつれて迫ってくる。
人々がその恐怖におびえるなか、女神が我々の前から姿を消した。
それ以来、女神の姿を見たものはいなかった。
ジェンマの家系に古くから伝わるものがある。
透きとおるように青い、金属製のメダルだ。
これには、魔物によってかけられた呪いを打ち破る力のあることが判明したのだ。
これでしばらくは時間がかせげる。

<OVA『イース』版>

あいつが魔物を引きつれて迫ってくる。
人々がその恐怖におびえる中、女神が我々の前から姿を消した。
それ以来、女神の姿を見たことがない。
我々は女神に見捨てられたのか。
いや、そんなことはありえない。
そうだ、我が家系に聖なるアミュレットがある。
透き通るように青い金属でできた、女神から託された品だ。
これには魔物が仕掛けた呪いを打ち破る力がある。
これでしばらくは時間が稼げるはずだ。
知恵を使え、手段はある。

ファクトの章

<『イース エターナル』版>

あざやかな朝焼けのはえる朝、突然、あいつの追撃が止まった。
なぜだかわからないが、これは喜ぶべき事だ。
イースから災いが消えたのだから。
再びあいつが現れた時のために、イースを結集した力をここに封じ込めておく。
６冊の本を手にした者に力が与えられ、その者こそ、平和を導く指導者となるのだ。

<OVA『イース』版>

再びあいつがあらわれたときのために、イースを結集した力をここに封じ込めておく。
六冊を手にした者にその力が与えられ、その者こそ、平和に導く指導者となるであろう。
だが、この書を目にする者は、もう一度考えるがいい。
力を行使する者は力に破れる。
心を置き忘れた繁栄が、いかに虚しいものかを。
元凶を追求する者は、何を悪と定めるだろう。
美しい宝玉の金属も、聖なる心があってのものだ。

第8章

人物&用語事典

本章では、『イース』をプレイする際に、より世界観や背景を楽しめるような用語について収録している。『イース』シリーズの世界観を支える設定用語や、アドルの冒険に関わった人々、そして、文化や伝承まで、幅広い分野からの語句をセレクトして掲載した。

※用語はおもにゲーム中に登場するものから収録していますが、マニュアルのノベルなどにのみ登場する用語も収録しています。また、『Ⅰ・Ⅱ(ＰＳ２)』の内容は『ⅠＥ』『ⅡＥ』に準拠しているため、登場作から省いています。

あ

[アイーダ]
[あいーだ]
レドモントの町に住む老婆。息子であるボブのペンダントを届けると、シールドリングをくれる。
■登場作：『Ⅲ』

[アイリス]
[あいりす]
ゼピック村に住んでいるルタ＝ジェンマの妻。夫の夢遊病をいつも心配している。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[アガレス]
[あがれす]
ロムン艦隊の提督で、宴会好きなロムン貴族。人使いが荒く、部下からの人望は低い。私利私欲のためにカナン諸島に侵攻したが、エルンストの裏切りにあい、海に沈んだ。■登場作：『Ⅵ』

[悪魔の風]
[あくまのかぜ]
ダームの塔内で巻き起こる風。この風の音を聞いた者は、体力を消費してしまう、ダームの塔の柱を調整したことから起こる現象で、ハンマーで柱を壊せば無効化できる。■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』

[アトラス大陸]
[あとらすたいりく]
その昔、アトラス洋に存在していたという幻の大陸で、島だったとの説もある。有翼人によって栄華を極めた文明があったが、今では突然の災厄によって滅んでしまったという伝承が残るのみである。
■登場作：『Ⅵ』

[アトラス洋]
[あとらすよう]
エレシア大陸の西方に位置する大洋。
■登場作：『Ⅵ』

[アドル＝クリスティン]
[あどる＝くりすてぃん]
『イース』シリーズの主人公で、世界的に有名な大冒険家。P.62参照。■登場作：全作

[姉の威光]
[あねのいこう]
ロゼが弟のクロアにあてたメモで、「これを持っている人の道具を高く買い取りなさい」と書かれている。
■登場作：『Ⅵ』

[アビス]
[あびす]
リジェ率いる３幹部の１人。ケフィン城に通じる秘密の施設を管理している。地下通路に入り込んだアドルの前に立ちふさがるが、スタンの不意打ちにより、一刀両断された。■登場作：『Ⅴ』

[アフロカ大陸]
[あふろかたいりく]
海を挟む形でエレシアの南方に位置する大陸。大きな街としてはサンドリアの港町や貿易都市アルタゴなどがある。強大な力を持っていたケフィン王朝の伝説も伝えられており、広大な死の砂漠やジャングルなど、ほかの地方では見られない特殊な地形も多い。
■登場作品：『Ⅴ』

[嵐の結界]
[あらしのけっかい]
エステリアの海域で発生した嵐で、数々の船が沈められていた。詳細は不明だが、復活したダームによって起こされていたようだ。■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』

[アリエダ]
[ありえだ]
カーナやレムノスが住む村。カーナを隊長とした樹海警備隊があり、樹海の警備とロムン帝国への警戒がなされている。■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[アルガ]
[あるが]
P.71参照。■登場作：『Ⅴ』

[アルター]
[あるたー]
タリムから授かる魔法。聖獣ルーと同じ姿になり、魔物と会話できるようになる。
■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[アルタゴ]
[あるたご]
アフロカ大陸にある商業が盛んな貿易都市。商人たちは「時は金なり」を信条としている。なお、アドルの冒険記には、「アルタゴの五大竜」というものがあるという。■登場作：『Ⅵ』

[アルマ]
[あるま]
レダ族から精霊神として崇められている有翼人。古の時代、ナピシュテムの匣の暴走を鎮めるため、自分の体を犠牲にした。その際、肉体は封印のための要石となり、今もゼメスの聖地に残っている。
■登場作：『Ⅵ』

[アレム]
[あれむ]
殺戮王の異名を取る伝説の狂王で、闇の一族の長。セルセタ王朝建国以前に、セルセタ地方を圧倒的な武力で統一。独裁行為を行い、人々を恐怖と絶望の渦におとしいれた。その後、レファンスによって討たれたが、グルーダの手によって復活した。
■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[イーシャ]
[いーしゃ]
P.81参照。■登場作：『Ⅵ』

[イース]
[いーす]
２人の女神と六神官の力で平和を築いていた古代王国。黒真珠からクレリアを作り出すことで繁栄を極めたが、その際に生まれた魔物に襲撃され、プレシェス山の上層部を天空に浮かべることで難を逃れた。その後、『Ⅱ』におけるダームとの最終決戦を前に、天空にあったイースは再び地上に降りた。P.383参照。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[イースの本]
[いーすのほん]
六神官たちがイースやイースの災いに関することを書き示した６冊の本。すべて集めると、大いなる力が得られるという伝承があった。なお、実際に６冊を集めたアドルは、天空の国イースへと導かれた。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』

[イースの女神]
[いーすのめがみ]
フィーナとレアのこと。黒真珠を用いてイースを繁栄させたが、悪の意識を持った巨大な黒真珠ダームによって呪いをかけられてしまう。『ⅡＥ』のエンディングでは２人に翼が生え、有翼人であることが判明する。P.383参照。■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（PCE）』

[イース魔法]
[いーすまほう]
P.399参照。■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[イシオス]
[いしおす]
古代錬金術で作られた究極の金属。『Ⅴ』の最強装備でもある。■登場作：『Ⅴ』

[5つのタブラス]
[いつつのたぶらす]
裏面に古代文字でカナンの地の伝承が記されているエメラス製の石板で、赤、青、金、黒、白と、全部で５色が存在する。港町リモージュの酒場にいる吟遊詩人オーガストに読んでもらうことができる。
■登場作：『Ⅵ』

[祈りの泉]
[いのりのいずみ]
クアテラ島の南東にある清らかな泉。傷を癒す効能があることから、精霊神の息吹が込められていると言われている。付近の遺跡はミトス参道とつながっている。■登場作：『Ⅵ』

[イブール一家]
[いぶーるいっか]
アルガをリーダーに、デイオス、ノティス、テラの４人家族で構成される盗賊団。狙った物を奪うためには手段を選ばないが、受けた恩はかならず返すといった義理堅さも持っている。■登場作品：『Ⅴ』

[イリスの塔]
[いりすのとう]
白銀の神殿内にある、天空へと続くほど高い塔。ダームの塔に似た造りをしており、塔の中は魔物が占拠している。最上階には、古代都市出現時の地殻変動で、湖畔にあったガゾックの家がある。
■登場作：『Ⅳ（SFC）』

[イルバーンズの遺跡]
[いるばーんずのいせき]
活火山の近くにある星月の彫像が隠された遺跡。地下には溶岩が流れており、溶岩地帯に適応した魔物が巣食っていた。■登場作：『Ⅲ』

[ウイリー]
[ういりー]
フォレスタの村に住む、冒険家に憧れる少年。好奇心旺盛で、好んで厄介ごとに飛び込んでいく気質の持ち主。アドルを冒険家の先輩として、慕っている。
■登場作：『Ⅴ』

[ウイング]
[ういんぐ]
一度行った場所や特定の場所へと瞬時にワープできる魔法のアイテム。『Ⅰ』と『Ⅱ』では消耗品だったが、『Ⅳ（SFC）』では、何度も使用できる特殊なウイングとなっていた。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（SFC）』

[ヴェヌスの廃村]
[ヴぇぬすのはいそん]
氷の山の山腹にある小村。突然の大雪により村は雪の中へ埋もれ、今では賢者エンゾだけがひっそりと暮らしている。また、セレネの調合師バンジョーの出身地でもある。■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[ウル]
[うる]
P.83参照。■登場作：『Ⅵ』

[英雄の剣]
[えいゆうのけん]
レファンスが愛用していた剣。有翼人に唯一対抗できる武器で、ＨＰを回復させる魔法も使える。炎の山の奥深く、ドラゴンの巣を越えた場所に奉られている。エルディールとの最終決戦を前に、五忠臣によって強化してもらうことになる。■登場作：『Ⅳ（SFC）』

[エウロペ地方]
[えうろぺちほう]
エレシア大陸の１地方で、アドルの故郷や、ロムン帝国を含む大陸の中心的な地方。西へ行くと、黄金都市伝説があるセルセタへつながっている。
■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE）』

[エステリア]
[えすてりあ]
ドゥアール海に浮かぶエステリア本島とトゥテップ島の総称。ダームの塔があることで呪われた島と呼ばれている。嵐の結界により漂流したアドルが漂着し、最初の冒険をした土地としても有名。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[エディス]
[えでぃす]
イベル半島南端に位置する、オリエッタの民が拓いた自由都市で、外洋への玄関口として有名。また、ロムン帝国艦隊の寄港地としても知られている。
■登場作：『Ⅵ』

[エドガー]
[えどがー]
レドモントの町の責任者。責任感が強く、マクガイアに力を貸すよう誘われた際も、目先の欲にとらわれず、毅然と断った。■登場作：『Ⅲ』

[EVIL-RING]
[えびるりんぐ]
装備者に邪のオーラを流し込むリング。装備した瞬間に死に至ってしまうほど強力だが、ブルーネックレスを着用していれば、邪のオーラを相殺し、装備することが可能。 ■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』

[エフィ]
[えふぃ]
P.78参照。 ■登場作：『Ⅴ』

[エメラス]
[えめらす]
エルディーン文明が作り出した魔法ガラスで、色により違う特殊能力を持つ。エメルを精製することで作れる。P.379、380参照。 ■登場作：『Ⅵ』

[エメル]
[えめる]
エメラスの元となる鉱石。ガラスのような材質だが、いかなる金属よりも強度が高い。特別な加工技術が必要だが、現在それを実践できるのはリーヴのみとなっている。 ■登場作：『Ⅵ』

[エリクサー]
[えりくさー]
万能薬として有名な薬。『Ⅳ(SFC)』では、セルレイで購入でき、HP、MPともに完全回復する効能を持つ。一方『Ⅳ(PCE)』では、ティムの石化を直すことができる。アイテムとしては、HPがゼロになったときに自動的に復活する効果がある。
■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE)』

[エリクシル]
[えりくしる]
雷の力を持つ、金色のエメラス製の剣。ゼメスの聖地で、アドルがアルマから託された。ナピシュテムの匣を制御する3つの剣の1つ。P.379参照。
■登場作：『Ⅵ』

[エリザベス]
[えりざべす]
アガレスがジャングルの奥地で見つけてペットとしていたもので、その正体はラーナルーナと呼ばれる巨大ガエルのような魔物。粘液を吐いたり、カメレオンのように周りと色を同化させることができるほか、長い舌やボールのように丸い体つきが特徴。ピッカードが好物で、1回の食事で10匹は食べられるらしい。
■登場作：『Ⅵ』

[エルダーム山脈]
[えるだーむさんみゃく]
魔の山と呼ばれる、レドモントの北方にそびえる山脈。万年雪に包まれた険しい断崖が続いている。山腹にはドギの師匠が住んでいるほか、封印の彫像が隠されていた場所でもある。 ■登場作：『Ⅲ』

[エルディール]
[えるでぃーる]
P.73参照。 ■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE)』

[エルディーン]
[えるでぃーん]
アトラス大陸で興った古代国家。人間と姿の異なる有翼人が住んでおり、『Ⅳ（PCE)』では、天より授かった大いなる力の源である太陽の仮面によって、また『Ⅵ』ではエメラスによって、繁栄を極めていたと言われている。しかし、謎の大災厄により一夜にして海中深くへと没してしまい、現在は伝承が残るのみとなっている。P.379、385参照。
■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE)』『Ⅵ』

[エルドラン]
[えるどらん]
レファンスが使う7つ目の魔法で、クレリアを魔法金属エルドランに変化させるもの。この装備は全体が黄金に輝いており、太陽の仮面を持つ殺戮王アレムに唯一対抗することのできる力を秘めている。
■登場作：『Ⅳ（PCE)』

[エルンスト]
[えるんすと]
P.82参照。 ■登場作：『Ⅵ』

[エレシア大陸]
[えれしあたいりく]
グリア地方やセルセタ地方を含む広大な大陸。ロムン帝国が強力な軍事力で多くの地域を統治している。アドルが生まれ育った名もなき村も、この大陸にある。
■登場作品：『ⅠE』『Ⅵ』

[エレシア人]
[えれしあびと]
カナンに漂着した人間たちを、レダ族が呼ぶ際の言葉。エレシア大陸に由来する。 ■登場作：『Ⅵ』

[エレナ]
[えれな]
P.75参照。 ■登場作：『Ⅲ』

[王家のメダル]
[おうけのめだる]
ケフィン王国に通じるゲートを開くのに必要な物で、スタンが廃都で見つけたが、カリオンに盗まれた。地上に降りたリジェたちが、他者を王国に侵入させないように、各遺跡に残されたメダルを集めていた。
■登場作：『Ⅴ』

[黄金の神殿]
[おうごんのしんでん]
巨大な黄金がある場所と人々に噂されている都。実際は、古代帝国の一部だった。『Ⅳ（SFC)』では古代文明の封印を解く場所であり、エルディールと最終決戦を行う場所でもある。『Ⅳ（PCE)』では、レファンス廟とつながっていた。
■登場作品：『Ⅳ（SFC／PCE)』

[オード]
[おーど]
P.83参照。 ■登場作：『Ⅵ』

[オーウェル]
[おーうぇる]
元ケフィン王国の錬金術師最高顧問だが、政敵であったジャビルの策謀により、その地位を失う。6つの結晶を使ったケフィン封印計画を実行したのち、反乱組織パルチザンも創始し、ジャビル政権と対立した。なお、初期設定ではフォレスタの父親であった。
■登場作：『Ⅴ』

[オーガスト]
[おーがすと]
リモージュの酒場にいる詩人。アドルの冒険に興味を示し、詩にしようと考えている。古代文明の知識に長けており、タブラスの解読をしてくれる。すべて読んでもらうと、「我が身を戒める贖罪の鎖にも亀裂が生じていたらしい」と、謎めいた言葉を口にする。
■登場作：『Ⅵ』

[鬼火の宝玉]
[おにびのほうぎょく]
闇に閉ざされたガルバラン島内を照らす魔法の光を放つ宝玉。エドガーがアドルに託した。
■登場作：『Ⅲ』

[オリエッタ地方]
[おりえったちほう]
アフロカの東方に位置する地方。商人が多く、アフロカとの通行窓口である自由都市エディスが中心地。文化がかなり変わっており、服装だけでもエステリアとの違いがわかるほど。 ■登場作：『Ⅵ』

[オルハ]
[おるは]
P.80参照。 ■登場作：『Ⅵ』

か

[カーナ]
[かーな]
P.76参照。 ■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE)』

[ガーランド]
[がーらんど]
ガルバランの腹心。マクガイアを利用し、ガルバランの復活に成功する。バレスタイン城で1度アドルに敗れるが、のちにゾンビ化し、再びアドルの前に立ちふさがった。 ■登場作：『Ⅲ』

[海神の護符]
[かいじんのごふ]
アルタゴの守護神である、海神グラッテオスの力を持つ護符。所持者は、水中での呼吸や素早い動きができるようになる。 ■登場作：『Ⅵ』

[輝きの首飾り]
[かがやきのくびかざり]
復活の祭壇で使うことで、死者をよみがえらせることができる。白銀の要塞でバミーに殺されたリリアを助ける際に、リーザからアドルに渡される。もとは、エルディールのもので、彼に渡すと、一時的に悪に染まる前の意識を取り戻す。 ■登場作：『Ⅳ（SFC)』

[輝きの水晶]
[かがやきのすいしょう]
ティグレー採掘場の封鎖された奥地で入手できる鉱石。道具屋のシンシアに渡すと、リングパワーを回復するプロシアの秘薬を作ってくれる。■登場作：『Ⅲ』

[風見の丘]
[かざみのおか]
クアテラの樹海北西部を抜けたところにあるレダの遺跡。カナン諸島を一望することができ、オルハが笛の練習をするのに、この場所を使っている。丘の地下部分には、廃都キシュガルが広がっている。
■登場作：『Ⅵ』

[ガゾック]
[がぞっく]
古代文明の研究家。自分の家が古代都市の上に建っていたために塔の屋上に家が移動してしまったにも関わらず、歓喜したほど。妻への愛情は深いが、研究に没頭してほったらかしにしてしまうことも。
■登場作：『Ⅳ（SFC)』

[ガッシュ]
[がっしゅ]
P.83参照。 ■登場作：『Ⅵ』

[ガディス]
[がでぃす]
P.77参照。 ■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE)』

[悲しみの石版]
[かなしみのせきばん]
聖母の洞窟に落ちている石版。翼を持った母親が、2人の赤ん坊をかごに入れて、海に流す姿が記されている。 ■登場作：『Ⅳ（PCE)』

[カナン諸島]
[かなんしょとう]
アトラス洋に浮かぶ、カナン島、ゼメス島、クアテラ島の3島で構成された諸島。カナンの大渦の中心に位置し、外界との交通を完全に絶たれている。古の時代には3島とも陸続きとなっていたが、ナピシュテムの匣が暴走したことで水面が上昇し、今の形となった。
■登場作：『Ⅵ』

[カナン島]
[かなんとう]
カナン諸島でもっとも規模が大きい島。漂流民の暮らすリモージュの港町、巨大な地下洞窟などがある。
■登場作：『Ⅵ』

[カナンの大渦]
[かなんのおおうず]
近寄った船を例外なく飲み込む巨大な渦。アトラス洋南西沖に位置し、各地の船乗りたちから世界の果てとして恐れられている。この異常な海域が作り出された原因は、海底に封印されたナピシュテムの匣によるものだった。P.379、382参照。 ■登場作品：『Ⅵ』

[カメリアのつぼみ]
[かめりあのつぼみ]
貴重な薬が作れる花のつぼみ。沼地の宿屋の娘フェイの病を治す薬の材料となる。 ■登場作：『Ⅴ』

[カリオン]
[かりおん]
リジェ率いる3幹部の筆頭。冷酷な性格で、邪魔す

る者に対しては容赦がない。ケフィンへの道を開く王家のメダルの奪取など、重要な任務を任されることが多かった。 ■登場作：『Ⅴ』

[ガルバラン]
[がるばらん]

フェルガナ地方で暴れた怪物。強大な力を持ち、民衆を怯えさせた。4つの彫像を持った勇者によって封じられたが、マクガイアによって復活を果たす。『Ⅵ』の初期設定では、古代の生体兵器である龍神兵とされている。P.381参照。 ■登場作：『Ⅲ』

[ガルバラン島]
[がるばらんとう]

フェルガナ地方にある、ガルバランが支配する島。島の中は特殊な闇に包まれており、鬼火の宝珠だけがその闇を照らすことができる。中枢には島を維持するシステムがあり、ガルバラン島を沈める方法は、過去にガルバランを封じた勇者の子孫のみに伝えられている。 ■登場作：『Ⅲ』

[キース]
[きーす]

P.74参照。

■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[キサ]
[きさ]

P.82参照。 ■登場作：『Ⅵ』

[キビエの粉]
[きびえのこな]

神界の五元素の1つで、ブラックポーションの調合に必要となる粉末。セレネの村に保管されていたが、ロムン帝国が爆薬の材料として持ち去った。

■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[希望の伝承]
[きぼうのでんしょう]

アリアのほこらで聞くことができる伝承。セルセタ王国とジーク＝ファクトの反乱、太陽の仮面が封印された理由などを知ることができる。

■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[木彫りの腕輪]
[きぼりのうでわ]

イーシャがアドルに渡した手作りの腕輪。レダ族の生活用品を作っているセブロから作り方を教わったらしい。 ■登場作：『Ⅵ』

[キャスナン]
[きゃすなん]

ロムン帝国の砦がある国境の町。魔物の警備という名目だが、実際はセルセタ地方への侵攻拠点として造られた。 ■登場作：『Ⅳ（SFC）』

[金色のペンダント]
[きんいろのぺんだんと]

『Ⅱ』ではフレア＝ラルが、『ⅡＥ』では鉱石堀りのボーツがトールの聖域で発見したペンダント。サルモン神殿内の女神像に触れることで神殿中枢部へテレポートできる。 ■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[銀色のペンダント]
[ぎんいろのぺんだんと]

地下水路で入手できるペンダント。装備してサルモン神殿内の女神像に触れると、神殿本館へテレポートできる。 ■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[銀の鈴]
[ぎんのすず]

ゼピック村の象徴で、魔を寄せつけない効果を持つクレリア製の鈴。この鈴のおかげで、ゼピック村がモンスターに侵略されることはなかったが、何者かに盗まれ、サルモン神殿に隠されていた。

■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』

[金の台座]
[きんのだいざ]

国境の峠に置き、英雄の剣をつき立てると、古代帝国の封印を解くことができる。『Ⅰ』でアドルが湖から拾ってきて、ピムの取引所で売ったアイテム。

■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』『Ⅳ（SFC）』

[銀のハーモニカ]
[ぎんのはーもにか]

レアの持つクレリア製のハーモニカ。レアがラスティン廃坑に落としてしまったもので、彼女に届けるとお礼に一曲吹いてくれる。『Ⅱ』ではダームによって封じられた女神を解放した。

■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（PCE）』

[クアテラ島]
[くあてらとう]

先住民であるレダ族が暮らしている島。レダ族の集落周辺には、クアテラの樹海と呼ばれる森が広がり、南西に向かうと月の渚が、南東に向かうと精霊の加護を受けた清らかな泉がある。また、北西地域には、風見の丘と呼ばれるレダ族の祖先が建てた遺跡が残っている。 ■登場作：『Ⅵ』

[クヴァル]
[くヴぁる]

15歳のころからレダ族の次期族長候補と噂されている、有能な若者。過去に恋仲だったリーヴが村を離れた際、何もできなかったことを今も悔やんでいる。

■登場作：『Ⅵ』

[クラーゼ]
[くらーぜ]

ミネアの町の病院の院長。フレアと仲がよく、互いに助け合っている。『Ⅳ（SFC）』では、グルーダたちが送り込んだ魔物の侵略による負傷者のために奔走。『Ⅳ（PCE）』では石化されたティムを救うため、フレアとともにエリクサーを調合した。

■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[グラナヴァリス]
[ぐらなヴぁりす]

カナン島にある古代遺跡が残る地の1つで、爆発する岩が行く手を阻む危険な山岳地帯。山頂にはブリランテが奉られている。 ■登場作：『Ⅵ』

[クリスタル]
[くりすたる]

イースの本を探すための道しるべとなる効果を持つと言われる水晶。サラがアドルに渡した。

■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』

[クリメライ]
[くりめらい]

長さを表す単位。1クリメライが1.2km。

■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』

[グルーダ]
[ぐるーだ]

P.76参照。 ■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE）』

[クレーター]
[くれーたー]

セルセタの樹海の先にある荒野。地面には多くのくぼみがあり、魔物と化したレムノスが徘徊していた。

■登場作：『Ⅳ（SFC）』

[クレリア]
[くれりあ]

黒真珠から精製された魔法金属。イース王国で創られたもので、銀と類似している。P.383参照。

■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（PCE）』

[黒エメラス]
[くろえめらす]

P.380、383参照。 ■登場作：『Ⅵ』

[黒真珠]
[くろしんじゅ]

黒エメラスの繊維が複雑に絡み合った、自我を持つ物体。すべての魔法の源となっており、完全に制御するには白エメラスが必要となる。『Ⅰ』では六神官が黒真珠を媒体にして魔法金属クレリアを作り出し、イースに繁栄をもたらした。『Ⅱ』では悪意を持った黒真珠ダームによってイースに混乱が訪れた。『Ⅳ（SFC）』では、有翼人であるエルディールが力を得るために黒真珠を求めたが、アドルにより阻止された。『Ⅳ（PCE）』では、太陽の仮面から作り出された、魔力を増幅する道具として登場する。P.383参照。

■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[契約の腕輪]
[けいやくのうでわ]

腕輪の中に自らの存在を封じ込めることで、時間の束縛から解放された“魔人”に転生できる腕輪。魔人となった者には、契約の腕輪の所持者が必要となり、所持者がいないと魔人は現世には存在できない。ストーカーは、凍りついたフォレスタを助けるために腕輪と契約し、500年の時を生きる魔人となった。なお、契約が行使されていない場合は、時の腕輪という別のアイテムとなる。 登場作：『Ⅴ』

[ゲート]
[げーと]

ケフィンと外界をつなぐ異次元空間。ゲートを開き、使用するには、王家のメダルが必要となる。

■登場作：『Ⅴ』

[ケフィン王国]
[けふぃんおうこく]

大昔、錬金術により栄えていたアフロカ大陸にある古代王国。賢者の石による強大な力を持っていたため危険視され、500年前に6つの結晶で別次元に封印された。賢者の石が破壊されると、砂となり崩れ去った。P.382参照。 ■登場作：『Ⅴ』

[ケフィン砂漠]
[けふぃんさばく]

フェルテの南東に広がる灼熱の砂漠。砂嵐が巻き起こり、侵入をこばんでいる。本来は緑豊かな土地だったが、賢者の石の力を所持するケフィンの封印が解かれ始めたことで砂漠化が進んだ。 ■登場作：『Ⅴ』

[ケフィン城]
[けふぃんじょう]

ケフィン王国の王城。以前はケフィン王が統治していたが、ジャビルの策略で今ではジャビルの居城となっている。 ■登場作：『Ⅴ』

[ケフィン廃都]
[けふぃんはいと]

ケフィン王国が封印された際に、地上に残された王国の一部。闇の結晶が封印されているほか、ケフィン王国につながるゲートも存在する。封印された際に置いていかれたコボルドたちが、今でもケフィンの住民を待ち続けている。 ■登場作：『Ⅴ』

[幻影の鏡]
[げんえいのかがみ]

邪悪な幻を打ち消し、真実を映し出す効果がある。ノルティア氷壁にある幻の扉を消し、真実の扉を見せた。『Ⅲ』ではミラーと同じ効果を持つ、敵の動きを一定時間止めるアイテムとして登場する。

■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅲ』

[賢者の石]
[けんじゃのいし]

世界を破滅させる力を秘めた石で、融合した者には不老不死の力を与える。ジャビルがジャングルの奥地で発見したもので、ケフィン王国すべての動力の源となっている。 ■登場作：『Ⅴ』

[剣魔法]
[けんまほう]

エメラス剣に秘められた力を引き出して使う魔法。剣に応じて効果が違い、炎や風、雷などで攻撃できる。P.399参照。 ■登場作：『Ⅵ』

[ゴート]
[ごーと]

P.74参照。 ■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（SFC）』

[ゴーバン]
[ごーばん]

P.73参照。

■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[コキリコ村]
[こきりこむら]

アフロカ大陸の中でも多くのきこりが集まる村。しかし、魔物が増えたことで森が危険な場所になったため、きこりの仕事ができなくなり村全体が不況に陥っている。 ■登場作：『Ⅴ』

[黒鍵アルマリオン]
[こくけんあるまりおん]
アルマが持つ漆黒の剣だったが、人間によって持ち去られた。現在は、剣を持ち去った一族の末裔、エルンストが使用している。アドルの持つ3つのエメラス剣の能力、機能を合わせたマスターキーのような存在で、ナピシュテムの匣を単独で操作できる。P.379参照。
■登場作：『Ⅵ』

[五忠臣]
[ごちゅうしん]
レファンスと協力し、殺戮王アレムを倒した5人の英雄。P.391参照。
■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE）』

[国境の峠]
[こっきょうのとうげ]
セルセタの樹海が一望できる峠。峠の頂上にある台に金の台座を置き、英雄の剣で貫くと、古代帝国の封印を解ける。
■登場作：『Ⅳ（SFC）』

[コボルド]
[こぼると]
500年前にケフィンの住民に飼われていた犬の突然変異体。人間が好きで、人間に危害を加えることはない。ケフィンが封印された際に捨てられた。なお、うれしいときは、しっぽを激しく振る。
■登場作：『Ⅴ』

[コモド]
[こもど]
セルセタの樹海の中にある、『Ⅳ（SFC）』のカーナとレムノスが住む村。魔物やロムン帝国から樹海を守る樹海警備隊が結成されている。
■登場作：『Ⅳ（SFC）』

さ

[サージアイ]
[さーじあい]
砂嵐のスキマを見極めることができる、とても不思議なメガネ。フェルテの町ではムハーバしか持っていなかった。
■登場作：『Ⅴ』

[ささやきの耳飾り]
[ささやきのみみかざり]
装着すると、普段は聞き取れないような小さな音も聞き取れるようになる魔法の耳飾り。息子タルフ救出のために、ルバがアドルへ渡した。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[サダ]
[さだ]
ハダトの息子。婚約者のマリアを救うため、単身でサルモン神殿へ突入した勇敢な青年。地下水路で石化させられていたが、アドルに助けられ、クレリアソードを託した。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[サファイアのゆびわ]
[さふぁいあのゆびわ]
サファイアが埋め込まれた高価な指輪。ドニスが母に贈ろうとしてなくしてしまったものだが、ピムに拾われ、取引所で売り物として扱われていた。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』

[サラ]
[さら]
P.73参照。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[サラバット]
[さらばっと]
600年以上生きている、ジャングルの奥地に住む大魔導師。ストーカーの師匠で、地の結晶テールを管理している。初期設定では、仙人のような存在だった。
■登場作：『Ⅴ』

[サルモン神殿]
[さるもんしんでん]
イースの神官や女神が住んでいた神殿。700年前の戦いで、魔物の侵攻を抑え切れず、地上へ神殿の半分を残して、空へ飛び上がることで、その難を逃れた。『Ⅰ』のサルモン神殿は地上に残されたものであり、『Ⅱ』のサルモン神殿は空へ浮かび上がったイースにある。『Ⅱ』でイースがエステリアへ降りてくると、再びサルモン神殿は1つになった。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[ザレム]
[ざれむ]
ラミアの村の武具屋の女主人。長い黒髪と刺激的な服装（ビキニ姿）が特徴。3サイズはB92W56H89で、彼女とのおしゃべり目的の客も少なくない。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[サンドリア]
[さんどりあ]
アフロカ大陸北東の港町。形式的にはロムン帝国の支配下だが、実際は自治都市となっている。商業が盛んで、多くの資産家が住み、アフロカ大陸でもっとも栄えている。
■登場作：『Ⅴ』

[シーカー]
[しーかー]
トリエから授かる魔法で、普段では見ることのできない隠し通路や隠し扉を見つけられる。マスク・オブ・アイズと同じ効果を持つ。
■『Ⅳ（PCE）』

[ジーク＝ファクト]
[じーく＝ふぁくと]
セルセタ混沌期に現れた魔導師。ロムン帝国の力を借り、セルセタへと侵攻した。『Ⅳ（PCE）』の設定上では、ダルク＝ファクトと同一人物。
■登場作：『Ⅳ（PCE）』

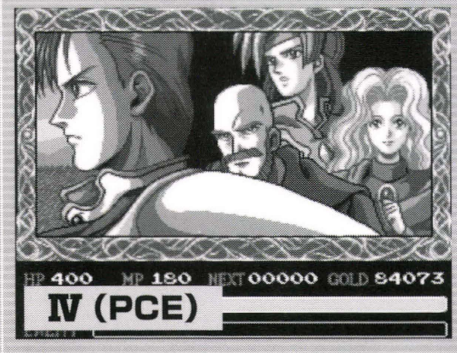
[シールド] ①
[しーるど]
心を司る神官ファクトの魔法。MPを常に消費し続けることで、魔物の攻撃を完全に防御できる。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[補注❶] セルセタを守った英雄と五忠臣

セルセタ王朝を建国した6人の英雄たち

レファンスと五忠臣とは、古代セルセタ王朝で活躍した英雄たちのこと。『Ⅳ（SFC）』では悪しき心を持った有翼人に、『Ⅳ（PCE）』では殺戮王アレムによって、古代セルセタ王朝は混乱の危機に陥ったが、彼ら6人が立ち上がり、それらの悪を倒すことに成功した。

その後、レファンス自身が初代国王となり、新セルセタ王朝を立ち上げる。動乱の時代から民衆を救い出した彼らは、英雄として後世まで語り継がれた。『Ⅳ（SFC）』ではおもにアドルの進むべき道を伝える存在としてだけ登場したが、『Ⅳ（PCE）』では、アドルに試練を与え、アドルへと魔法を伝授する者として大活躍した。



⬆英雄レファンスのもとに集った戦士たち。のちに新セルセタ王朝の建国にも関わり、五忠臣と呼ばれた。

＜英雄レファンス＞

有翼人や殺戮王アレムから民衆たちを守り、新セルセタ王朝の初代国王となった人物。現代に復活を果たした殺戮王アレムから世界を守るという使命とともに、シールドの魔法をアドルに託した。

＜大地の呪術師ミーユ＞

五忠臣の1人。移動魔法に長け、行ったことのある場所ならば一瞬で移動できる。五忠臣の中ではレファンスと一番仲がよく、互いに認めあっている。アドルにワープの魔法を伝授した。

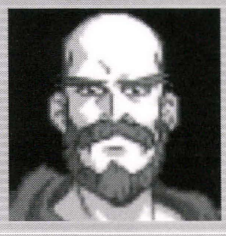
＜猛将スラノ＞

五忠臣の1人。比類なき力を誇る猛将として、レファンスとともに悪と戦った。聖地ネルガルの墓で、思念体となり、殺戮王アレムに対抗できる者を待っている。ファイアーの魔法をアドルへ教えた。

＜水の賢者ラディー＞

五忠臣の1人。時を司る賢者の異名を持ち、彼が放つ氷の魔法は、あらゆる敵を永久氷壁に閉じ込めた。また、参謀役としても有能で、仲間に的確な指示を与えた。アドルにフリーズの魔法を教授した。

＜精霊使いタリム＞



五忠臣に名を連ねる者の1人。智に秀でており、国王となったレファンスの教育係を務めていた。また、精霊使いとしても秀でた能力を持っている。アドルにアルターの魔法を教えた。

＜月の魔女トリエ＞

五忠臣の紅一点。月の魔女の異名を持ち、幻術を得意としている。また戦士としての才能も持っている。再び現れた悪に対処するため、精神世界でアドルを待っていた。アドルにシーカーの魔法を教える。

[シールド] ②
[しーるど]
レファンスから授かる魔法。体の周りを光が包み、MPが続く限り、あらゆる攻撃からアドルの身を守ってくれる。 ■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[ジェバ]
[じぇば]
P.74参照。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[ジェンマ]
[じぇんま]
イースの六神官の１人。P.393参照。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』『Ⅱ』『ⅡE』

[使命の石板]
[しめいのせきばん]
ガルバラン封印伝説の様子が描かれた石版。使命を果たせる者だけが手にすることができるという。ティグレー採掘場の奥に隠されていた。 ■登場作：『Ⅲ』

[邪悪な鈴]
[じゃあくなすず]
小さなドクロを集めたような形をした、邪悪な音色のする鈴。その音色は、鳴らした者の周囲に魔物を呼び寄せる効力を持つ。ジラの家の地下で使うと、大量の魔物が壁を壊して出現する。バーンドブレスでは、聖獣ルーをおびきだすために使った。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡE』

[ジャビル]
[じゃびる]
ケフィンを影から操り、世界征服をもくろむ錬金術師。ジャングルの奥深くに眠っていた賢者の石と自らの肉体を融合させ、不老不死を得ていた。ケフィンの都に住む人々を生け贄にして、500年もの間、力を保っていたが、アドルとバルチザンによって野望を断たれた。 ■登場作：『Ⅴ』

[ジャンヌ]
[じゃんぬ]
夢の世界の画家である少女。ゲーム中に集めたアイテムに応じて、さまざまなイラストを描いてくれる。PS2版だけのオリジナルキャラ。
■登場作：『Ⅰ・ⅡE（PS2）』

[ジラ]
[じら]
ランスの村に住む青年。家の地下の物音と邪悪な気配に悩まされていた。その地下は、トールの聖域のファクト廟につながっていた。■登場作：『Ⅱ』『ⅡE』

[シルバー]
[しるばー]
直訳は銀だが、作中ではおもにクレリアのことを指す。外見が類似していたため、魔法の銀と呼ばれていたため。 ■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』

[白エメラス]
[しろえめらす]
有翼人の身体にも使われている、生物のような性質を持つエメラス。黒エメラスを制御する能力も持つ。P.381参照。 ■登場作：『Ⅵ』

[神界の五元素]
[しんかいのごげんそ]
バンジョーにポーションを調合してもらう際に使う５つのアイテム。「ヨルムの根」「バトゥの灰」「キビエの粉」「ヒホフの葉」「レーヴァの皮」のこと。道具屋の特産物として買えるほか、ごくまれに伝書鳩のルースが運んでくる。 ■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[神界の杖]
[しんかいのつえ]
かつて、イースを導く任に就いた人間のみが手にしていた杖。所持者は、女神像に触れることで魔力を持つことができる。ムーンドリアの廃墟で、魔物に護られていた。 ■登場作：『Ⅱ』『ⅡE』

[審判の館]
[しんぱんのやかた]
ケフィン王国にある、運命の審判が行われている建物。ジャビルが作ったもので、審判のランプによって人の運命が決められていた。審判が始まる前に鳴り響く鐘の音には、人々を審判の館に向かわせる催眠効果がある。運命の審判に選ばれた人間は、賢者の石の力とする生け贄にされていた。 ■登場作：『Ⅴ』

[スタン]
[すたん]
P.78参照。 ■登場作：『Ⅴ』

[ストーカー]
[すとーかー]
P.79参照。 ■登場作：『Ⅴ』

[砂の笛]
[すなのふえ]
ラパロの村長からもらえる笛。村の外に広がる砂漠地帯で使うと、ミーユの墓につながる隠された入口が見つかる。 ■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[スラノ]
[すらの]
P.391参照。 ■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE）』

[スラフ]
[すらふ]
バルバド村に住むブルドーの息子。村を守るために自警団のリーダーを務めている。魔物に襲われていたアドルを助けたほか、『ⅠE』では浜辺で拾ったタルワールをくれた。 ■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』

[聖なる泉]
[せいなるいずみ]
聖母の洞窟内にある、聖なる水があふれている場所。四方の水がめから水があふれており、魔物にされたアドルを元の姿に戻す効果があった。また、HPやMPの回復効果も持つ。 ■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[聖母の洞窟]
[せいぼのどうくつ]
淪落の地にある洞窟。聖なる泉やアリアのほこらがあるほか、洞窟の奥にはセルセタの原種が咲いている。
■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[セーベ遺跡]
[せーべいせき]
炎の結晶が封印されている遺跡。ラムゼンの町付近で栄え、500年前にケフィン王国との争いで滅んだセーベ王国の名残り。遺跡内部は水路が網の目状になっている。 ■登場作：『Ⅴ』

[セーベ王国]
[せーべおうこく]
その昔、ケフィン王国と領土を二分していた強国。ケフィン王国に戦いを挑んだが敗北し、今では遺跡が残るのみとなっている。 ■登場作：『Ⅴ』

[ゼーメの神鏡]
[ぜーめのしんきょう]
レダ族の巫女に代々受け継がれてきた、白エメラス製の鏡。オルハにとっては母の形見となる。アルマの魂が宿るものだと伝わっており、他の場所を映し出すなど、さまざまな力を秘めている。エルンストに生み出された人造精霊たちに奪われ、３つに割られてしまう。カケラはカナン諸島の各地に眠る凶悪な魔物の封印を解く鍵として利用された。アドルがカケラを回収したあとは、オルハが修復し、再び神鏡の形を取り戻した。ナピシュテムの匣が崩壊した際、その真価を発揮して、崩壊に巻き込まれたアドルを守った。
■登場作：『Ⅵ』

[ゼピック村]
[ぜぴっくむら]
プレシェス山のふもとにある、のどかな村。かつてサルモン神殿へ向う参拝者たちの経由地として発展した。村に代々伝わる銀の鈴の音色により、ダームの塔がそばにありながらも、魔物の襲撃をまぬがれている。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[ゼメスの聖地]
[ぜめすのせいち]
ナピシュテムの匣の封印に使われた古代の神殿。匣を操作するのに必要となるエリクシルが眠っている。奥にはアルマ像があったが、エルンストによって破壊されてしまった。 ■登場作：『Ⅵ』

[ゼメス島]
[ぜめすとう]
エルディーン時代の神殿跡が残るカナン諸島の１つ。レダ族に神聖な地として崇められており、奥にはアルマの像が置かれている。 ■登場作：『Ⅵ』

[セラ]
[せら]
P.82参照。 ■登場作：『Ⅵ』

[セルセタ王朝]
[せるせたおうちょう]
レファンスが殺戮王アレムを倒した後に建国した国家。初代国王にはレファンスが就任し、エルディールたちと協力して作り上げた国家である。P.384参照。
■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE）』

[セルセタの樹海]
[せるせたのじゅかい]
太陽の仮面を黄金の都市ごと地中に封印させる際、異常発生した木々がきっかけでできた樹海。『Ⅳ（SFC）』では、コモドを中心に生い茂っている。『Ⅳ（PCE）』では、樹海を中心として村々が存在。魔物が出てきてからは村と村が隔絶されてしまったため、交流が少なくなっていた。
■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE）』

[セルセタの花]
[せるせたのはな]
暗くじめじめしたところにだけ生える花。薬の材料となるため、大陸の各地で珍重されている。セルセタ地方から広まった花で、セルセタ地方に生えている原種は、より回復効果が高い。『Ⅱ』ではリリアの病気の治療薬となり、『Ⅳ（SFC）』では、ガゾックの妻を助ける薬となった。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡE』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[セルセタ魔法]
[せるせたまほう]
P.399参照。 ■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[セルレイ]
[せるれい]
セルセタの頂点に立つ大長老がいる村。レファンスの墓や、古代都市につながる道がある。村の中ではにぎやかな市場が開かれており、剣の魔力強化をしてくれる鍛冶屋があるのもここだけ。
■登場作：『Ⅳ（SFC）』

[セレネ]
[せれね]
炎の山北部に位置する小さな村。魔法のアイテムショップや調合屋など、特殊な店が多いのが特徴。古代都市が復活した際の余波で村が崩壊してしまったため、村人はアリエダへと移り住むことになった。
■登場作：『Ⅳ（PCE）』

た

[ダーム]
[だーむ]
黒真珠から生まれた魔の存在。700年前の戦いでイースの女神フィーナとレアに封印されるも、ダルク＝ファクトによって復活を遂げた。その後、イース全土に混乱を招いたが、女神から力を授かったアドルによって、コアである黒真珠ごと叩き壊された。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡE』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[ダームの塔]
[だーむのとう]
700年前、天空に上がったイースを追撃するために魔物が造り上げた巨大な塔。『Ⅰ』では、魔物の巣窟となっており、その危険性の高さから、ゴーバンにより塔の入口が封鎖されていた。『Ⅳ（PCE）』では、人質にとられたリリアを救うために向かうこととなり、最上階では魔物に変化させられたキースや、闇の一族ガディスと戦った。その際は塔が老朽化しており、階段ではなくワープゾーンで最上階へ進んだ。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』『Ⅳ（PCE）』

[大地の神殿]
[だいちのしんでん]
大地の瞳が安置されていた神殿。現在では半壊している。ガゾックが古代文明の研究をしている場所で、大地の瞳が眠っていた。 ■登場作：『Ⅳ（SFC）』

[大地の守り]
[だいちのまもり]
ラパロに古くから伝わるお守り。これを手にしたものは雷からの影響を受けずに済む。もともとはリーザが持っていたもの。 ■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[大長老]
[だいちょうろう]
セルセイでセルセタの長老たちを束ねる実力者。古代文明の伝承を熟知しており、英雄レファンスの墓を守っていた。 ■登場作：『Ⅳ（SFC）』

[タイムストップ]
[たいむすとっぷ]
時を司る神官メサの魔法。時間の流れに干渉し、使用者以外の時を凍りつかせることができる。アイテムのミラーはこの魔法から生まれたといわれている。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[太陽の仮面]
[たいようのかめん]
太陽の神殿にあった仮面。『Ⅳ（SFC）』では、古代文明の封印を解く際に使われる。『Ⅳ（PCE）』では、エルディーン人が古代より伝える大いなる力の源となっていた。P.384参照。
■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE）』

[太陽の神殿]
[たいようのしんでん]
古代都市内部にある神殿。『Ⅳ（SFC）』では、五忠臣の石像があるほか、太陽の仮面が祭られていた。『Ⅳ（PCE）』では、ザンリアの塔とルネスの塔の結界を解くことで入れるようになる。しかし、結界が解けてもなお強大な力が残っているため、月の仮面を装備しないと進むことができない。
■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE）』

[脱走者の隠れ家]
[だっそうしゃのかくれが]
サルモン神殿地下水路にある一室で、生贄にされかけていた者たちが逃げ込んだ場所。魔物に追跡されていたアドルが隠れ家に入ったためダレスに見つかり、脱走者たちは石化されてしまった。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[ダビー]
[だびー]
イースの六神官の１人。P.393参照。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』

[タリスマン]
[たりすまん]
炎の山に行く際、グルーダが変装した老婆に渡される。ＭＰが減っていく、マイナス効果しかもたらさないアイテム。 ■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[タリム]
[たりむ]
P.391参照。 ■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE）』

[ダルク＝ファクト]
[だるく＝ふぁくと]
P.72参照。 ■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』

[タルフ]
[たるふ]
P.74参照。 ■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（SFC）』

[TALWARL]
[たるわーる]
東の国で作られた切れ味の鋭い剣。扱いが難しく、すぐれた剣士でないと使いこなせない。『ＩＥ』では、スラフが浜辺で拾い、アドルに譲ってくれる。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅴ』

[ダレス]
[だれす]
イースに存在する、すべての魔物を指揮する魔族で、ダームの腹心として暗躍した。魔から生まれた純粋な魔族であるため、どんな魔法も通用しない体を持つ。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[たわし]
[たわし]
銅像などを磨くときに使われるもの。なかには、古代錬金法で作られた、イシオス製の究極のたわしも存在する。 ■登場作：『Ⅴ』

[チェスター]
[ちぇすたー]
P.75参照。 ■登場作：『Ⅲ』

[ツエット]
[つえっと]
ドーマンの使いで、冒険者の勧誘、監視役をしている男。『Ⅴ』のスタートする５年前には、スタンとロポラとともに封印の結晶を捜索。その際、光の結晶を持ち出し、ケフィン復活の原因を作ってしまった。
■登場作：『Ⅴ』

[月の仮面]
[つきのかめん]
太陽の仮面の制御装置。別名「マスク・オブ・アイズ」。アイテムとして使うと隠し通路などを発見できる。P.384参照。 ■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[月の渚]
[つきのなぎさ]
アドルが打ち上げられたクアテラ島の浜辺。しばしば漂流者のものと思われる生活用品が流れ着く場所。
■登場作：『Ⅵ』

[ディオス]
[でぃおす]
イブール一家の長男。腕っぷしが強く、斧の扱いに

[補注❷] イース建国の礎となった六神官たち

6種の力を司る女神に仕えし神官たち

双子の女神とともにイース王国を創った人間たち。女神に力を与えられ、「大地」「力」「光」「時」「知恵」「心」を司る六神官としてイースを繁栄に導いた。

強大な力を持つ黒真珠を使い、魔法金属クレリアを生み出すことで、イースのさらなる発展を目指したが、同時に産み落とされた魔物によって、イース崩壊直前まで追い込まれてしまう。そのときの様子は、後の世で、六神官が書き記したイースの本によって明かされている。

アドルがイースを旅した際は、思念体となってアドルをサルモン神殿まで導いたほか、彼らの末裔が打倒ダームのために助力した。

⬆脈々と受け継がれる神官の血。『Ⅱ』では、アドルとともに女神を助けるため、サルモン神殿まで駆けつけた。

大地 神官ハダル

大地の力を司り、リターンの魔法を操る神官で、タルフ少年の祖先。『Ⅱ』では、思念体となって、アドルにイースの危機を知らせた。

＜神官の末裔＞
・タルフ＝ハダル

時 神官メサ

タイムストップの魔法を操る神官で、『Ⅱ』では思念体として登場。大陸の地理を教えた。魔物にさらわれたマリアはメサの末裔。

＜神官の末裔＞
・マリア＝メサ

力 神官トバ

六神官の１人で、攻撃魔法ファイヤーを操る。『Ⅱ』では思念体となり、アドルに魔法の理を教えた。占い師サラもトバの末裔。

＜神官の末裔＞
・サラ＝トバ
・ジェバ＝トバ
・ゴーバン＝トバ

知恵 神官ジェンマ

知恵を司る神官で、魔物の姿に変身できるテレパシーの魔法を操る。『Ⅱ』では、思念体となって、アドルに魔物の生活について説いた。

＜神官の末裔＞
・ルタ＝ジェンマ

光 神官ダビー

ライトの魔法を操る神官。『Ⅱ』では、思念体となって、アドルに魔物の発生原因を教えた。その末裔はラミアの村の門番ゴートである。

＜神官の末裔＞
・ゴート＝ダビー

心 神官ファクト

ダルク＝ファクトの祖先である、六神官の１人。シールドの魔法を操る。『Ⅱ』では、思念体となって、アドルに魔の根源について語った。

＜神官の末裔＞
・ダルク＝ファクト
・ジーク＝ファクト
・キース＝ファクト
・マール＝ファクト

長けている。初期設定の名前はガリブだった。
■登場作：『Ⅴ』

[ティグレーの採石場]
[てぃぐれーのさいせきじょう]
レドモントの街と深いつながりを持つ鉱山。ラバールなど、さまざまな鉱石が採れるが、現在では魔物の巣となっている。輝きの水晶という希少な鉱物が採れる区域は、落盤の危険性と、魔物の増大によって採掘中止になっている。■登場作：『Ⅲ』

[ティム]
[てぃむ]
リブラの村に住む元気いっぱいの男の子。何ごとにも首を突っ込みたがる性格が災いして体が石化することとなったが、フレアのおかげで一命を取りとめた。しかし、その後もたびたび問題行動を起こし、ついには祖父ジェフに首輪をつけられてしまった。
■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[デュレン]
[でゅれん]
P.77参照。■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE）』

[テレパシー]
[てれぱしー]
知恵を司る神官ジェンマの魔法。聖獣ルーと同じ姿になり、魔物と会話できるようになる。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[伝書鳩]
[でんしょばと]
フレアが廃坑で閉じ込められた際に救助依頼を出したほか、金のペンダントの輸送にも使われた。なお、『Ⅳ(PCE)』のカーナたちはルースという伝書鳩を使っている。■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（PCE)』

[ドゥアール海]
[どぅあーるかい]
エレシア大陸北西、エステリア周辺の海域で、別名「かすみの海」と呼ばれている。嵐の結界が発生した場所。■登場作：『ＩＥ』

[盗賊の砦]
[とうぞくのとりで]
ゴーバンがダームの塔の根元に建てた砦。その目的は、塔の監視と、人がむやみに入り込まないようにすることだった。■登場作：『Ⅰ』『ＩＥ』

[トゥテップ島]
[とぅてっぷとう]
エステリア島に隣接する小島。本島が魔物に襲われたため、多くの住民が避難している。南端にはホワイトフォーンの浜辺がある。■登場作：『ＩＥ』

[テラ]
[てら]
P.71参照。■登場作：『Ⅴ』『Ⅵ』

[ドーマン]
[どーまん]
アドルにケフィン捜索を依頼したサンドリアの富豪。その目的は、強大なケフィンの力を自分ものにするためだった。封印の結晶の力で強大な力を手に入れるが、その力を制御できず、アドルによって倒された。
■登場作：『Ⅴ』

[トールの聖域]
[とーるのせいいき]
ムーンドリアの廃墟に広がる聖域で、イースの神官像が安置されている場所。６人の神官それぞれの霊廟がある。訪れた者には、女神と神官の加護があると伝えられている。■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[ドギ]
[どぎ]
P.70参照。
■登場作：『Ⅰ』『ＩＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅲ』『Ⅳ(SFC／PCE)』『Ⅵ』

[時の腕輪]
[ときのうでわ]
契約が行使されていない状態の契約の腕輪。時間の流れから起こる、あらゆる影響を無効にする効果を持つ。ストーカーが過去の世界に戻り、魔人の契約が解消されたことで、時の腕輪に戻った。最後はニーナに渡され、滅びゆくケフィンから脱出した。
■登場作：『Ⅴ』

[ドギの師匠]
[どぎのししょう]
エルダーム山脈に隠居しているドギの師匠。レドモントの町に住んでいたが、人との関わりを嫌い山にこもるようになった。■登場作：『Ⅲ』

[トバ]
[とば]
イースの六神官の１人。P.393参照。
■登場作：『Ⅰ』『ＩＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』

[トリエ]
[とりえ]
P.391参照。■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE)』

な

[700年前の戦い]
[ななひゃくねんまえのたたかい]
ダームが２人の女神に封印された戦いで、イースの本が書き記された時期でもある。イースの本には６体の魔物の侵攻という形で書かれていたが、裏で操っていたのはダームであった。それを察知した女神によってダームは封印された。また、この戦いの際に、イースは天空へ昇った。■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[ナピシュテムの匣]
[なぴしゅてむのはこ]
自我を持つ黒エメラスでできた塔で、カナン諸島に存在する。その正体は、有翼人文明が創ったアトラス洋の気象制御装置。古くは海面上昇を制御するためにも使われた。P.379、381、382参照。■登場作：『Ⅵ』

[ニーナ]
[にーな]
P.78参照。■登場作：『Ⅴ』

[ネード]
[ねーど]
1000年もの間、ノースウッドの森林地帯を見守ってきた水の精霊。ケフィンの危険性をアドルに説き、水の結晶を託した。■登場作：『Ⅴ』

[ノートン]
[のーとん]
プロマロックの人足頭。アドルに船乗りの知識や、エステリアへ渡る船を与えた。
■登場作：『Ⅰ』『Ⅳ（SFC)』

[ノティス]
[のてぃす]
イブール一家の次男で長剣を扱う。初期設定では、グリドという名前だった。■登場作：『Ⅴ』

[ノルティア氷壁]
[のるてぃあひょうへき]
永久氷壁におおわれた絶壁。溶岩地帯に続く扉には、幻術がかけられており、真実の扉は見えないようになっている。■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

は

[バーンドブレス]
[ばーんどぶれす]
魔物の侵入を阻むため女神が作り出した地域。溶岩が煮え立ち、毒ガスの噴き出る過酷な場所。聖獣ルーの縄張りだったが、魔物たちによって片隅に追いやられてしまった。■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[灰エメラス]
[はいえめらす]
黒と白のエメラスの精製を試みた人間が創った失敗作。これを使って龍神兵が作られた。■登場作：『Ⅵ』

[廃都キシュガル]
[はいときしゅがる]
クアテラ島にある風見の丘の地下に広がる遺跡。最下層には、ナピシュテムの匣へとつながる龍の回廊がある。もとはレダ族の祖先が暮らしていた都であり、内部にはエメラス技術が多用されている。
■登場作：『Ⅵ』

[ハイランド]
[はいらんど]
『Ⅳ(SFC)』のリーザが住む村。村人たちは、聖域に住む有翼人を神として見ており、よそ者を毛嫌いしている。■登場作：『Ⅳ（SFC)』

[バギュ＝バデット]
[ばぎゅ＝ばでっと]
直径2000メライ(『Ⅰ』のマニュアルでは 200メライ)を超える大きさの、プレシェス山の外輪。昔、イース王国が上空に飛び上がった際に、大きなクレーターとなったもの。ゼピック村からダームの塔に行く際、その片鱗を確認できる。■登場作：『Ⅰ』『ＩＥ』『Ⅳ（PCE)』

[白銀の神殿]
[はくぎんのしんでん]
古代都市の内部にある神殿。通称、白銀の要塞。太陽の神殿へと続いている。『Ⅳ（SFC)』では、それに加えてイリスの塔や復活の祭壇なども含まれる。
■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE)』

[はぐれ龍]
[はぐれりゅう]
灰エメラスから作り出された生体兵器である龍神兵に、レダ族がつけた俗称。レダの集落を幾度となく襲った。その硬い肌は、エメル製の武器でしか貫くことができない。■登場作：『Ⅵ』

[バスラム]
[ばすらむ]
10年ほど前に漂流民としてカナン諸島にやって来たアルタゴの交易商人。漂流民が増えてくると、リモージュの町を創りあげ、統率者としてクアテラ島と交易を始めた。■登場作：『Ⅵ』

[ハダト]
[はだと]
サダの父親。代々、クレリアで作られた剣と鎧を守ってきた。サルモン神殿に突入した息子の身を案じ、リラの貝殻をアドルに渡して、陰ながらアドルを助けた。■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[ハダル]
[はだる]
イースの六神官の１人。P.393参照。
■登場作：『Ⅰ』『ＩＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』

[バノア]
[ばのあ]
ランスの村に住むリリアの母。リリアとともにアドルを介抱し、回復後は実の息子のように接する。リリアの病気が治った後は、アドルのために無茶をするリリアの行動に、悩まされることに。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（SFC)』

[バミー]
[ばみー]
P.76参照。■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE)』

[バルク]
[ばるく]
リジェ率いる３幹部の１人。小柄な体に似つかず、強大な魔力の持ち主。ニーナを人質にしてアドルを追い詰めたが、ディオスたちにニーナを救出されてしまう。しかたなく、自分の力のみで戦ったが、力及ばずアドルに敗北した。■登場作：『Ⅴ』

[パルチザン]
[ばるちざん]
賢者の石を操るジャビル、すなわちケフィン王国と対立している組織。スタンがリーダーとしてメンバーを先導し、オーウェルが陰から指揮、支援をしている。運命の審判から救われた者や、家族を生け贄とされた者がおもな構成員。■登場作：『Ⅴ』

[バルバドの港]
[ばるばどのみなと]
エステリアのトゥテップ島にある唯一の港で、もと

は小さな漁村。銀が採掘されるようになり貿易港まで発展したが、嵐の結界のせいで船が出せなくなり、さびれつつある。『ＩＥ』で、エステリア漂着直後のアドルが助けられ、運ばれた場所でもある。

■登場作：『Ⅰ』『ＩＥ』

[バレスタイン城]
[ばれすたいんじょう]

マクガイアが治める城で、侵入者を寄せつけないように設計されている。そのため、内部は迷路のように入り組み、罠もいたるところに設置されている。

■登場作：『Ⅲ』

[BANDED'SLAYER]
[ばんでっどすれいやー]

ドギの師匠がアドルに渡した強力な武器。武器屋では買えない価値ある一振り。　■登場作：『Ⅲ』

[光の伝承]
[ひかりのでんしょう]

賢者エンゾから聞くことのできる伝承。殺戮王アレムに対して、レファンスが五忠臣とともに戦いを行ったこと。また、その後のレファンスが太陽の仮面を用いてセルセタ王国を築いたことを知ることができる。

■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[ピッカード]
[ぴっかーど]

ランスの村で家畜として飼われている羊科の動物。子どもでも世話ができるほどおとなしい。食用としても利用されている家畜で、『ＩＥ』では最弱の敵としても登場。『Ⅵ』ではエミリオが世話をしている。

■登場作：『ＩＥ』『ⅡＥ』『Ⅵ』

[陽の入江]
[ひのいりえ]

海賊船トレス＝マリス号が漂着した場所で、カナン島の裏側にある月の渚と対になる入江。断崖絶壁の下にあるため、洞窟湖を抜けなければならない。

■登場作：『Ⅵ』

[秘密結社の館]
[ひみつけっしゃのやかた]

ドーマンが造った秘密組織の拠点で、沖の小島にある。初期設定では風の結晶がある神殿とされ、ゲーム中にもそれらしき祭壇やスイッチなどが残されている。

■登場作：『Ⅴ』

[ピム]
[ぴむ]

ミネアの町で取引所を開いている男。拾い物でも商品にする商魂が裏目に出て、悪評が絶えない。『Ⅰ』でアドルから2000Gで買い取った金の台座を、『Ⅳ（SFC）』では3000Gで売りつけたりと、商売にはシビア。『Ⅳ(PCE)』では、ゴーバンの店が隣にできたため、客足が減っている。

■登場作：『Ⅰ』『ＩＥ』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[瓶詰めの手紙]
[びんづめのてがみ]

リーザがエルディールの身を心配し、自分の思いを手紙に込めて流したもの。アドルが拾い、セルセタへ行くきっかけとなった。エステリアまで流れ着いた理由は、レファンスが加護したからだという。

■登場作：『Ⅳ（SFC）』

[ファイアー]
[ふぁいあー]

スラノから譲り受けた魔法。火の玉を放つ。

■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[ファイヤー]
[ふぁいやー]

力を司る神官トバの魔法。火球を飛ばすことで、魔物への攻撃や、氷の破壊が可能。彫像によって、追尾機能などもつく。　■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[ファクト]
[ふぁくと]

イースの六神官の１人。P.393参照。

■登場作：『Ⅰ』『ＩＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』

[フィーナ]
[ふぃーな]

P.66参照。

■登場作：『Ⅰ』『ＩＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（PCE）』

[封印の彫像]
[ふういんのちょうぞう]

ガルバランに封印を施した４つの彫像。落日、星月、白光、暗黒の彫像が存在。それぞれティグレー採掘場、採掘場の奥深くの廃坑、イルバーンズ遺跡、エルダーム山脈の４か所に隠され、ガーディアンによって守られていた。　■登場作：『Ⅲ』

[フェイ]
[ふぇい]

沼地で宿屋を営むネスカの末娘で、病に冒されていたが、カメリアのつぼみで一命を取りとめる。その後、夢の中でネードから聞いたことを、アドルに伝えた。

■登場作：『Ⅴ』

[フェルガナ地方]
[ふぇるがなちほう]

エレシア大陸にある、レドモントの町を含む一帯の地域。鉱山資源に恵まれた豊かな土地だったが、突然現れたモンスターによる被害や異常気象、この地を治めるマクガイア城主の横暴により衰退の一途をたどっている。　■登場作：『Ⅲ』

[フェルテの町]
[ふぇるてのまち]

ケフィン砂漠の入口に作られた町。砂漠を渡る者に必要不可欠な装備が供給されている。昔は豊かな緑があったらしいが、フォレスタ洞窟から光の結晶ルミナスが持ち出されてからは、砂漠化が進行。ケフィン王国が復活したあとには、町の大部分が砂に埋もれていた。　■登場作：『Ⅴ』

[フォレスタ]
[ふぉれすた]

P.79参照。

■登場作：『Ⅴ』

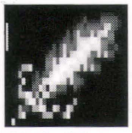
[補注❸] アドルとともに戦った歴戦の武具

各作品ごとの最強の武器防具とは？

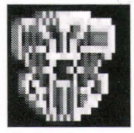
各作品で登場する最強の武具の名を冠するものは、魔法金属の存在なくしては語れない。すべての魔法金属の源として、エメラスの武具が『Ⅵ』で登場。そこから派生したものが、各作でも重要な場面で使用されている。また、一部の作品で登場する、優れた力を持つ謎の武具も忘れられない。

←純粋な攻撃力ではほかに劣っても、特定の敵に有効な武器もある。

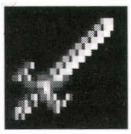
Ⅰ


●フレイムソード
（攻撃力＋55）

●バトルアーマー
（防御力＋50）


●バトルシールド
（防御力＋50）

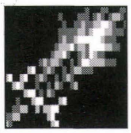
Ⅱ

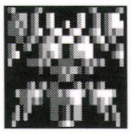

●クレリアソード
（攻撃力＋35）

●クレリアアーマー
（防御力＋20）

●クレリアシールド
（防御力＋20）

Ⅲ

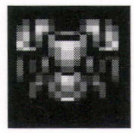

●フレイムソード
（攻撃力＋130）

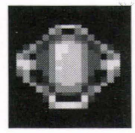

●バトルアーマー
（防御力＋95）

●バトルシールド
（防御力＋40）

Ⅳ（SFC）

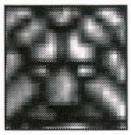
●激光の剣
（攻撃力＋135
光弾の魔法を使用可能）

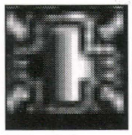

●ディフェンサー
（防御力＋75）


●リフレクター
（防御力＋40）

Ⅳ(PCE)

●レオズソード
（攻撃力＋34）


●レオズアーマー
（防御力＋23）


●レオズシールド
（防御力＋11）

Ⅴ

●イシオスブレード
（攻撃力＋70
敏捷－8）

●イシオスアーマー
（防御力＋55
敏捷－5）

●イシオスシールド
（防御力＋50
敏捷－4）

Ⅵ

●ブリランテ
（攻撃力＋93
イクスプロージョン使用可能）

●エメラスアーマー
（防御力＋50
最大HP＋10%）

●エメラスシールド
（防御力＋40
魔力上昇）

[フォレスタ洞窟]
[ふぉれすたどうくつ]
凍りついたフォレスタと、それを見守るストーカーがいる洞窟。光の結晶ルミナスが安置されていた場所でもある。 ■登場作：『Ⅴ』

[フォレスタ村]
[ふぉれすたむら]
フォレスタ洞窟を管理している村。赤毛の剣士が災いを運ぶと伝えられており、村人の多くがアドルに対して嫌悪感を見せた。村外れには村長の銅像が建っているが、本来は村の中央に建てようとしたもの。村人の反対にあい、村はずれに建つこととなった。
■登場作：『Ⅴ』

[ブラックポーション]
[ぶらっくぽーしょん]
キビエの粉と神界の5元素を錬金術で調合することにより作り出せる、強力な爆発を生む液体。炎の山への道を塞ぐ岩を壊す際に必要になる。
■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[フリーズ]
[ふりーず]
ラディーから授かる魔法。氷の玉を放つことで、溶岩や魔物を凍らせることができる。
■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[ブリランテ]
[ぶりらんて]
アルマが黒い鍵の代わりに作り出した3つの剣の一振り。炎の力を持つ赤いエメラス製の剣で、グラナヴァリスの山頂に、宝剣として奉られている。P.379参照。
■登場作：『Ⅵ』

[BLUE-AMULET]
[ぶるーあみゅれっと]
神官ジェンマの子孫であるルタ＝ジェンマの家に代々伝わるお守りで、かつて六神官が魔物の追撃をさける際にも使われた。ダームの塔最上階にある、封印された扉を開く力を持つ。 ■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』

[BLUE-KNECKLESS]
[ぶるーねっくれす]
ラーバが持っていた破邪のネックレス。装備者は、ダームの塔の結界を抜けることができる。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』

[ブルドー]
[ぶるどー]
バルバドの村で診療所をしている、スラフの父親。エステリア漂着後、魔物に襲われて瀕死の重傷を負ったアドルの手当てをした。 ■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』

[フレア]
[ふれあ]
ランスの村の名医。『Ⅱ』では、ラスティーニの廃坑で落盤事故にあったところをアドルに助けられ、リリアの病気を治す薬を作った。『Ⅳ（SFC）』では、セルセタの原種を追い求め、アドルとともにブロマロックへと旅立った。『Ⅳ（PCE）』では、親友のクラーゼとともにティムの石化を解くエリクサーの調合を行った。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡE』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[FLAME-SWORD]
[ふれいむそーど]
刀身に炎をまとう最強の魔剣。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』『Ⅲ』

[プレシェス山]
[ぷれしぇすざん]
ダームの塔やサルモン神殿などがある山。その頂上には、直径2000メライという広大なクレーター、バギュ＝バデットがある。 ■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』

[プロマロック]
[ぷろまろっく]
エレシア大陸にある港町で、ロムン帝国領となっている。アドルが、エステリアに向かうための船に乗った場所。『Ⅳ』では、アドルがセルセタ地方におもむく際、最初に訪れる町でもある。
■登場作：『ⅠE』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[ベスティアリーポーション]
[べすてぃありーぽーしょん]
濁った青い液体が入った小瓶。服用すると、魔物の詳細な情報を感知できるようになる。
■登場作：『ⅠE』『ⅡE』

[忘却の遺跡]
[ぼうきゃくのいせき]
ミトス参道の地下にある古代遺跡。遺跡を抜けるとゼメス島へとつながっている。地下には溶岩が流れている区画や何かの生物を作り出していたと思われる研究施設跡がある。 ■登場作：『Ⅵ』

[ボブ]
[ぼぶ]
アイーダの息子。採掘場の落盤がマクガイアによって起こされたものと知ってしまったため、城の地下牢に幽閉されていた。 ■登場作：『Ⅲ』

[ホワイトフォーンの浜辺]
[ほわいとふぉーんのはまべ]
エステリア大陸にある、トゥテップ島南端の浜辺。地図にして見ると、形が一角獣の角に見えるため、浜に住む人々は、ここをユニコーンの角とも呼んでいる。アドルが漂着した場所で、『Ⅳ（SFC）』で瓶詰めの手紙が流れ着いた場所でもある。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』『Ⅳ（SFC）』

ま

[マーシャ]
[まーしゃ]
P.79参照。 ■登場作：『Ⅴ』

[マール]
[まーる]
ラミアの村に住んでいた、キースの妹。村が魔物の襲撃にあったときに命を落とした。心優しい少女で、息を引き取る前に「魔物はかわいそうだね」と魔物を憐れんだ。 ■登場作：『Ⅱ』『ⅡE』

[マクガイア]
[まくがいあ]
バレスタイン城を治め、他国侵略を企む野心家。残忍な性格が災いし、人々からの評判はよくない。ガーランドの策略にはめられ、ガルバラン復活にいいように使われた。 ■登場作：『Ⅲ』

[マジュヌーン]
[まじゅぬーん]
忘却の遺跡の隠し部屋にいる、『Ⅵ』最強の敵。エルダーオーブを守るガーディアンとして登場。凶悪なレーザーや有翼人の影を出して襲ってくる。
■登場作：『Ⅵ』

[魔人]
[まじん]
ストーカーのように、契約の腕輪に封じ込められている人間のこと。時間の束縛がないため、腕輪が存在する限り死ぬことはない。ただし、腕輪の所持者がいないと、現世に姿を現せないという。
■登場作：『Ⅴ』

[MASK OF EYES]
[ますくおぶあいず]
サルモン神殿に安置されていた青い仮面。かぶると、今まで見えていたものが見えなくなるが、本来目に見えない隠し扉などが見えるようになる。『Ⅳ（PCE）』では、太陽の仮面を制御する月の仮面として登場。ジーク＝ファクトが、セルセタ地方からエステリアへと持ち込んだという設定になっていた。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』『Ⅳ（PCE）』

[魔法]
[まほう]
P.399参照。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡE』『Ⅳ（SFC／PCE）』『Ⅴ』『Ⅵ』

[魔物]
[まもの]
全作品に登場する異形の者で人間を襲う本能を持っている。『Ⅰ』『Ⅱ』では、黒真珠の魔力によって生み出されていた。『Ⅲ』『Ⅳ（SFC）』『Ⅳ（PCE）』『Ⅴ』では、生態系の突然変異により生まれていた。ただし、『Ⅳ（SFC）』の魔物の中には、グルーダによって改造された人間たちも含まれ、『Ⅳ（PCE）』では、バミーが魔法で人間を魔物へと変えている。『Ⅵ』では、々その地にいた獣が有翼人の創りだしたエメラスによって何らかの作用を受け、変異、凶暴化したものらしい。また、人間たちがエメラスを利用して作り出した龍神兵も魔物に含まれる。 ■登場作：全作

[マリア]
[まりあ]
P.74参照。 ■登場作：『Ⅱ』『ⅡE』

[ミーユ]
[みーゆ]
P.391参照。 ■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE）』

[ミシャ]
[みしゃ]
夢の世界の女性音楽家で、ゲーム中のサウンドテストができる。PS2版のオリジナルキャラ。
■登場作：『Ⅰ・ⅡE（PS2）』

[導きの巻物]
[みちびきのまきもの]
ファクトの像が女神から預かっていた不思議な巻物。各地に点在している女神像に触れることで、女神の意志が文字となって巻物に現れ、アドルの冒険へ助言を与えた。 ■登場作：『Ⅱ』『ⅡE』

[三つの瞳]
[みっつのひとみ]
太陽、大地、月の瞳のこと。古代文明を解く鍵になっている。また、3つの瞳は、大河の村の大長老に会う通行証の役目も果たす。なお、月の瞳はリリアの家に「恋を叶える石」として伝わっていた。
■登場作：『Ⅳ（SFC）』

[ミトス参道]
[みとすさんどう]
カナン島とクアテラ島とを結ぶ地下通路。通路にある壁画にはエルディーン時代のことが描かれている。参道の各所には封印扉が存在し、その向こう側は、レダ族の聖地、ゼメス島へとつながっている。
■登場作：『Ⅵ』

[ミネア]
[みねあ]
バルバドの村より北の方角にある町。魔物から町を守るため、頑丈な城壁で町全体を取り囲んでいる。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[ムーンドリアの廃墟]
[むーんどりあのはいきょ]
ランスの村付近にある廃墟。かつてはイースの神官区として栄えていたが、700年前に魔物の襲撃を受けて滅んだ。現在は廃墟となり、魔物の巣窟となっている。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡE』

[ムハーバ]
[むはーば]
エフィの父親。フェルテの町の行商人を取り仕切っている。砂漠でアドルに助けられたお礼に、サージアイを譲った。 ■登場作：『Ⅴ』

[メガネ]
[めがね]
イースの本などの古代文字を解読できるようになる、魔法のメガネ。レアが、アドルの力を見込んで譲り渡した。 ■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』

[女神像]
[めがみぞう]
イースやセルセタ、カナン諸島などに高度な技術をもたらした有翼人の像。『Ⅰ』『Ⅱ』では双子の女神フィーナとレアがモチーフとなっている。『Ⅳ（SFC）』では、ルタ＝ジェンマが、イースの女神像はセルセタから来た者をモチーフにしたものだ、という考察を述べる。なお、作品によっては、ペンダントなどを装備して触れると、別の場所にワープできる。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』『Ⅱ』『ⅡE』『Ⅳ（SFC）』

[女神の指輪]
[めがみのゆびわ]
イースの女神レアが身につけていた、魔物の攻撃から身を守ることができる指輪。レアに力を注いでもらうことにより、ダームの攻撃を弱めた。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡE』

[メサ]
[めさ]
イースの六神官の１人。P.393参照。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』『Ⅱ』『ⅡE』

[メライ]
[めらい]
長さを表す単位。１メライは約1.2mで、成人男性の２歩分の歩幅とほぼ等しい。1,000メライ＝１クリメライ。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』

や

[闇の一族]
[やみのいちぞく]
『Ⅳ(PCE)』の独自設定で、アレムを筆頭に、グルーダ、バミー、ガディスたちの部族。武勇に長けた凶暴な部族で、セルセタを混乱に陥れたという。なお、デュレンも元闇の一族という設定。
■登場作：『Ⅳ（PCE)』

[闇の伝承]
[やみのでんしょう]
賢者ラメスから聞ける伝承。有翼人国家エルディーンのことや、セルセタ地方の国家闘争のこと。のちに現れる殺戮王アレムのことが示される。
■登場作：『Ⅳ（PCE)』

[勇気の翼]
[ゆうきのつばさ]
高いところから落ちたときに身を守れるアイテム。ただし、扱う本人に少しでも臆病な心があると、その効果を失ってしまう。イリスの塔の最上階から、古代都市に飛び降りる際に使われたもの。
■登場作：『Ⅳ（SFC)』

[有翼人]
[ゆうよくじん]
エルディーン文明を築いた、翼を持つ者たちのこと。高度な文明を誇ったが、突然の海面上昇により大陸が沈んだことで各地に飛び立ち、エメラス技術によって第２の楽園を作り出していった。P.380、385参照。
■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE)』『Ⅵ』

[ユエ]
[ゆえ]
P.82参照。
■登場作：『Ⅵ』

[ユグの実]
[ゆぐのみ]
ロビンの好物。セルセタの樹海北部で手に入る。アイテムとして服用すると、アドルの動きが変になる。
■登場作：『Ⅳ（PCE)』

[ユペル]
[ゆぺる]
ロダの大樹に造られた村。枝の上に家が建てられており、三層構造になっている。店や宿屋などはなく、住民たちは樹海とともにセルセタの行く末を見守っている。
■登場作：『Ⅳ（PCE)』

[溶岩の村落]
[ようがんのそんらく]
バーンドブレスにある唯一の村。魔物の侵攻対策として、村へ入るための２か所の橋には上げ下げができる仕掛けがほどこされており、常に橋番が在住している。
■登場作品：『Ⅱ』『ⅡE』

ら

[ラーゴ]
[らーご]
集落の入口を守る戦士。レダ族の中では珍しくエレシア人を嫌悪していないため、アドルにさまざまなアドバイスをくれる。
■登場作：『Ⅵ』

[ラーバ]
[らーば]
P.72参照。
■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』『Ⅳ（PCE)』『Ⅵ』

[雷雨の聖域]
[らいうのせいいき]
侵入者を拒むかのように、常に雷雨が降り注ぐ場所。聖域の城へとつながる、唯一の通り道となっている。『Ⅳ(SFC)』ではハイランドの村付近にあり、『Ⅳ(PCE)』ではラパロの村付近にある。
■登場作：『Ⅳ（ＳＦＣ／ＰＣＥ)』

[ライト]
[らいと]
光を司る神官ダビーの魔法。隠されたものを見つけ出す光を放つ。『ⅡE』では、視界が悪い洞窟内などでの灯り代わりとしても利用できた。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡE』

[ラスティーニの廃坑]
[らすてぃーにのはいこう]
ランスの村付近にある鉱山だが、鉱石の産出量が減ったために閉鎖されている。廃坑の奥には万病に効くと言われるセルセタの花が咲いている。また、内部はトールの聖域ともつながっている。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡE』

[ラスティン廃坑]
[らすてぃんはいこう]
ゼピック村近くにある、銀が採掘できた鉱山。過去、イースの民がクレリアとダームを封じ込めた場所とも目されている。『Ⅰ』では、過去に良質な銀がたくさん取れたが、モンスターの発生により封鎖されていた。『Ⅳ（PCE)』では、魔物が消え、女神像の間への参道として村人たちに利用されている。
■登場作品：『Ⅰ』『ⅠE』『Ⅳ（PCE)』

[補注❹] リングに秘められたさまざまな力

アドルの冒険に登場した魔法の指輪

アドルの冒険を助ける魔力の込められた指輪は、武器防具と並び、アドルの主装備となっていた。攻撃力や防御力を上げたり、敵の動きを遅くするなど、さまざまな能力を持つ。ユニークなものとしては、無敵になれるボス戦用の指輪などもある。

自分なりの戦い方に応じて指輪をつけ替えられる要素は、『イース』というゲームを攻略する上で欠かせないものだった。

『Ⅳ(SFC)』、『Ⅵ』では、指輪の存在自体はなくなるも、その能力を同じくするアクセサリとして、ゲームの中に登場した。また、『Ⅲ』や『Ⅴ』では、リングパワーの存在や、魔力を吸い取って発動するなど、使用条件が微妙に異なるものもあり、指輪の能力発動条件をうまく理解することが、冒険を円滑に進める鍵なのである。

⬆『Ⅲ』では、指輪の能力発動にリングパワーが必要となった。敵を倒すとたまり、道具屋で回復ができた。

作中に登場した全リングリスト。

アイテム名	効果
イシオスリング（『Ⅴ』）	究極の錬金金属、イシオスから造られた指輪。敵の攻撃を10回だけ無力化することができる。入手場所の関係で、使用は最終ボス戦のみとなった。
エビルリング（『Ⅰ』）	強大な負のエネルギーをため込んだ指輪。生身の人間がこの指輪をつけると、呪いを抑え切れず、瞬間で絶命してしまう魔の指輪。
クレリアの指輪（『Ⅱ』）	この指輪には、体が軽くなったように感じる効能がある。そのため、装備すると攻撃力や防御力がアップする。
シールドリング（『Ⅲ』『Ⅳ(PCE)』『Ⅴ』）	体の周りに光の幕を張り、防御力を高めることができる。『Ⅲ』では、使用すると、常にリングパワーを消耗していく。
タイマーリング（『Ⅰ』『Ⅲ』『Ⅳ(PCE)』『Ⅴ』）	敵の移動、攻撃速度が遅くなる。『Ⅲ』ではリングパワーを、『Ⅴ』では魔力を消耗することで使用可能。
パワーリング（『Ⅰ』『Ⅲ』『Ⅳ(PCE)』『Ⅴ』）	敵に与えるダメージを倍加することができる指輪。『Ⅲ』では使用すると、常にリングパワーを消耗していく。
ヒールリング（『Ⅰ』『Ⅲ』『Ⅳ(PCE)』『Ⅴ』）	体の周りに幕を張り、治癒能力を高めることができる。自然治癒が見込めないダンジョン内でも回復できることが利点。
プロテクトリング（『Ⅲ』）	体全体に強力な光の幕を張り、敵の攻撃を無効化する能力を持つ。最終ボス戦には欠かせない指輪。リングパワーの消耗はほかよりも激しい。
マジックリング（『Ⅳ(PCE)』『Ⅴ』）	『Ⅳ（PCE)』では、魔法攻撃力を高める効果を持ち、『Ⅴ』では、魔力の消費を２分の１にする効果を持つ指輪。
女神の指輪（『Ⅱ』）	イースの女神レアから託される指輪。強力な魔力結界さえ無効化できる。さらに、ダームの攻撃力、防御力を半減する効果も兼ね備えている。
安らぎの指輪（『Ⅱ』）	魔力の消費を半減することができ、『ⅡE』では、連射率もアップする。『Ⅱ』のボスには魔法しか効かない敵が多いので、重宝する。
リング・オブ・ロダ（『Ⅳ(PCE)』）	消費したMPを回復してくれる働きを持つ。回復する速度は遅いが、移動中でも能力が発動されるという利点がある。
リングメイル（『Ⅰ』）	体の周りに光の幕を張り、体を強化できる。攻撃力に特化した敵との戦闘では非常に重宝する。他作品で登場するシールドリングと同じ効果。

[ラスティン村]
[らすてぃんむら]
『ＩＥ』の設定としてのみ登場する、ダルク＝ファクトが生まれ育った村。銀の採掘で生計を立てていたが、今は魔物の襲来により廃坑が残るのみ。銀の鉱山として絶頂期だったころ、採掘に反対していたダルク＝ファクトの両親が、暴徒と化した民衆に殺されたという。
■登場作：『ＩＥ』

[ラディー]
[らでぃー]
P.391参照。　■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE）』

[ラドック]
[らどっく]
P.71参照。　■登場作：『Ⅴ』

[ラドの塔]
[らどのとう]
ダームの塔上方に作られた小さな隔離塔。ダームの塔から渡り廊下のみで支えられていて、中にはレアが囚われていた。　■登場作：『Ⅰ』『ＩＥ』

[ラパロ]
[らぱろ]
高原の参道の先にある、周りに木々が生い茂る緑豊かな村。住民の一部は代々有翼人の世話をすることになっているが、その事実は住民にもほとんど知らされていない。古代帝国復活後は、五忠臣の加護によりリブラの村の住民が移り住んできた。
■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[ラミア]
[らみあ]
もとはサルモン神殿の参拝者用に作られた村。アドルがイースへたどり着く半年前に、サルモン神殿が魔物に制圧されたため、今では魔物の脅威にもっともさらされている村となってしまった。しばしば魔物が人間狩りを行い、遺体のない被害者の墓が数多く存在している。　■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[ラムゼン]
[らむぜん]
セーベの遺跡近くにある町。訪れる旅人の目的は、行商かセーベ遺跡の観光が主となっている。数々の歴史が記された本を収めている図書館が町の象徴。また、ドーマンが集めた結晶を保管する倉庫もある。
■登場作：『Ⅴ』

[ラムゼン鍾乳洞]
[らむぜんしょうにゅうどう]
地の結晶が祭られていた場所。しかし、結晶はサラバットが持ち去ったため、今ではジャングルの通り道としてのみ使われている。　■登場作：『Ⅴ』

[ランス]
[らんす]
ムーンドリアの廃墟に倒れていたアドルが運ばれた村で、リリアやフレアが住んでいる。また、地下にはトールの聖域が広がっている。『Ⅱ』でイースが地上に降りたため、『Ⅳ（SFC）』ではサルモン神殿の横の洞窟を通って行くことができる。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（SFC）』

[リーヴ]
[りーヴ]
P.83参照。　■登場作：『Ⅵ』

[リーザ]
[りーざ]
P.77参照。　■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE）』

[リヴァルト]
[りゔぁると]
アルマが作り出した、風の力を持つ青いエメラス製の剣。レダの集落に古くから伝わっていたが、オードが尊敬に足る人物だと認めたアドルへ託された。ナピシュテムの匣を制御する３つの剣の１つ。P379参照。
■登場作：『Ⅵ』

[リジェ]
[りじぇ]
P.79参照。　■登場作：『Ⅴ』

[リターン]
[りたーん]
大地を司る神官ハダルの魔法。使用すると、一度行ったことのある場所へワープできる。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[リブラ]
[りぶら]
ジェフやティムが住んでいる村。湖ぞいにあり、村人の多くが漁をして生活をしていた。しかし、湖が突如として荒れ狂い、漁に出ていた大人たちがみんな湖へ沈んでしまったため、現在、村には老人と子どもばかりとなっている。　■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[リモージュ]
[りもーじゅ]
バスラムが基盤を作ったカナン島の港町。町の住民は漂流者やレダの集落から出た者たちで構成されている。家はすべて石で造られていて、レダ族との交易が盛んに行われている。　■登場作：『Ⅵ』

[流砂の渓谷]
[りゅうさのけいこく]
以前は五忠臣ミーユの墓へ続く参道だったが、突然砂の流れる渓谷となった。渓谷内の聖域で砂の笛を吹くことでミーユの墓に行けるようになる。
■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[龍神兵]
[りゅうじんへい]
古代の人間が灰エメラスから作った、龍型の生体兵器。P.379、381参照。　■登場作：『Ⅵ』

[龍のメダイユ]
[りゅうのめだいゆ]
ずっしりと重い円形のプレート。とぐろを巻く龍が刻まれている。廃都キシュガルへの入口を開くのに必要で、風見の丘の石碑に組み込むことで効果を発する。
■登場作：『Ⅵ』

[緑水洞]
[りょくすいどう]
港町リモージュの北西にある洞窟。内部は薄暗く、かなり視界が狭められる。洞窟の奥には地底湖が広がり、その先は陽の入江へとつながっている。
■登場作：『Ⅵ』

[リラの貝殻]
[りらのかいがら]
小さな貝殻。トランシーバーのようにハダトと会話することができる。　■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[リリア]
[りりあ]
P.64参照。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（SFC／PCE）』

[リング]
[りんぐ]
装備すると力や魔力を増幅できる不思議な指輪。種類についてはP.397参照。
■登場作：『Ⅰ』『ＩＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅲ』『Ⅳ(PCE)』『Ⅴ』

[RING OF RODA]
[りんぐおぶろだ]
ユペルの村長がくれる魔法のリング。ロダの実のエキスを抽出して作られており、装備するとＭＰを回復できる。　■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[淪落の地]
[りんらくのち]
巨大な滝を落ちた先にある場所。近くに聖母の洞窟への道があるほか、セレネ、炎の山への道も続いている。　■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[ルー]
[るー]
神の使いと呼ばれる聖獣。バーンドブレスに住んでいたが、呪いをかけられ魔物へと変えられてしまった。アドルが、テレパシーやアルターの魔法で変身するできる生物でもある。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（PCE）』

[ルーン・シード]
[るーん・しーど]
ロビンが探しているセルセタの樹海西部にしか生えていない木の実。食べると８種類の中からランダムで効果が起きる。　■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[ルタ＝ジェンマ]
[るた＝じぇんま]
P.72参照。
■登場作：『Ⅰ』『ＩＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ(SFC／PCE)』

[ルバ]
[るば]
溶岩の村落の橋番である、タルフの父親。息子が誘拐された際、魔族の要求に屈してアドルの妨害をしたが、タルフが救出された後は、アドルのために再び橋を上げた。　■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[レア]
[れあ]
P.68参照。
■登場作：『Ⅰ』『ＩＥ』『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（PCE）』

[レオ]
[れお]
ロムン帝国の隊長。自己中心的な性格で、「レオ様」と呼ばれることを好み、隊長と呼ばれると激怒する。黄金の都に軍を侵攻させるも、罠により部隊は壊滅。自身も宝箱の罠によって命を落とした。
■登場作：『Ⅳ（PCE）』

[レグ]
[れぐ]
ラミアの村に住む老人。サルモン神殿の探索が趣味で、魔物化の呪いの解き方を知る博識の人物でもある。また、彼の家の地下には700年前から湧く、呪いを解く聖水の材料となる井戸水がある。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[レグス]
[れぐす]
イースの歴史や、魔法に詳しい老人。毎日女神像の前にいるため、ランスの村人からは、女神像に恋をしているというウワサが流れるほど。神界の杖の使い方をアドルに教えたほか、リターンの杖をバノアに渡した人物。　■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』

[レダ族]
[れだぞく]
カナン諸島に原住していた、長い耳と尾を持つ亜人。P.379参照。　■登場作：『Ⅵ』

[レダの集落]
[れだのしゅうらく]
精霊神アルマを崇拝する亜人たちの村。素朴な木造家屋が立ち並ぶ。貨幣の概念がないため、自給自足の生活をしている。年に一度開かれるアルマの祝祭は村人総出で行われる唯一の行事として盛大に行われる。P.379参照。　■登場作：『Ⅵ』

[レドモントの街]
[れどもんとのまち]
フェルガナ地方にある、鉱山と貿易で発展した街。さまざまな鉱石が発掘されている。ドギの故郷で、幼なじみのエレナが住んでいる。　■登場作：『Ⅲ』

[レノア]
[れのあ]
ランスの村に住んでいる青年。フレアの弟で、医師としては見習中。フレアの留守中に運ばれてきたアドルを一生懸命診察した。好きな言葉はまごころらしい。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡＥ』『Ⅳ（SFC）』

[レファンス]
[れふぁんす]
P391参照。　■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE）』

[レファンス廟]
[れふぁんすびょう]
伝説の勇者レファンスが祭られている神聖な場所。月の村セレネの地下からワープすることで行ける。中央にレファンスの像が置かれており、レファンスの思念体との会話が可能。　■登場作：『Ⅳ（ＰＣＥ）』

[レムノス]
[れむのす]
カーナと同じ村に住む青年。魔物に改造され、アドルと戦うが、のちに人間の姿に戻ることができた。『Ⅳ(SFC)』ではエルディールによって、『Ⅳ(PCE)』ではバミーによって魔物へを姿を変えられていた。
■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE)』

[錬金術]
[れんきんじゅつ]
500年前のケフィン王国で日常的な力とされていたもの。代価を支払うことで、それに見合った等価の物質を構築する秘術。 ■登場作：『Ⅴ』

[錬金魔法]
[れんきんまほう]
錬石を所持することで使用できる魔法。ただし、誰でも使えるものではなく、所持者の資質が足りない場合は扱うことが難しい。アドルは剣に錬石を装着することで錬金魔法を使用していた。P.399参照。
■登場作：『Ⅴ』

[錬石]
[れんせき]
結晶のかけらであるエレメンタルを加工したもの。錬金魔法の使用に必要となる。 ■登場作：『Ⅴ』

[ロイド]
[ろいど]
バスラム商会の一員。バスラムの片腕として、会員たちの統率を取っている。気の良さそうな性格だが、どうやら元盗賊らしい。 ■登場作：『Ⅵ』

[六神官]
[ろくしんかん]
P.383、393参照。 ■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』『Ⅱ』『ⅡE』

[ロダの樹]
[ろだのき]
イースが地上にあった創世期から今に至るまで生き続けている兄弟の精霊樹。数々の歴史を見続けており、弟の樹の根本にはクレリア製のシルバーソードが埋まっている。『ⅡE』では、ルーの隠れ家に根を下ろしている。 ■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』『ⅡE』

[ロダの種]
[ろだのたね]
食べるとロダの樹と話せるようになる。『ⅠE』のマニュアルによると、ラスティン廃坑にあった理由は、種が非常に美味で、工夫の１人が隠していたためという説がある。 ■登場作：『Ⅰ』『ⅠE』

[ロダの葉]
[ろだのは]
ロダの樹の葉。口にくわえることで、毒ガスの成分を無毒にしてくれる。バーンドブレスの魔物も、移動のために携帯しているらしい。
■登場作：『Ⅱ』『ⅡE』

[ロダの実]
[ろだのみ]
ロダの樹になる実。人間が食べると頭がすっきりし、魔物のあいだでも美味と評判。アイテムとして使うとMPを回復できる。リリアの薬の材料の１つとしても使われた。 ■登場作：『Ⅱ』『ⅡE』

[ロッド]
[ろっど]
コキリコ村のきこりを統括する親方。病気にかかった宿の娘を、病気で亡くした自分の妻に重ね、カメリアのつぼみを宿屋に届けようとしたが、残念ながら魔物には勝てずに大ケガを負ってしまった。
■登場作：『Ⅴ』

[ロビン]
[ろびん]
セルセタの樹海に住む魔物。アドルにさまざまな頼みをし、勝手に義兄弟とみなしてくる。
■登場作：『Ⅳ（PCE)』

[ロポラ]
[ろぽら]
スタンの助手をつとめていた人物で、『Ⅴ』開始の５年前にはツエットともいっしょに冒険していた。ニーナとともにフォレスタ洞窟に行ったが、魔物に襲われて負傷をした。 ■登場作：『Ⅴ』

[ロムン帝国]
[ろむんていこく]
エウロペ大陸のほぼ全土を統治している巨大軍事国家。強力な軍隊を率いて諸国を討ち破り、領土を拡大してきた。かつてはジーク＝ファクトとともにセルセタ王朝に侵略した。『Ⅳ（SFC)』では名もなき隊長が、『Ⅳ(PCE)』ではレオ隊長がセルセタ侵攻をたくらみ、いずれの場合もグルーダたち３人の力を借りていた。『Ⅵ』では、アガレスが艦隊を率いてカナン諸島に上陸した。現在、帝国の実権を握るのは貴族が中心だが、無能で強欲な者が多く、民衆からの評判はよくない。
■登場作：『Ⅳ（SFC／PCE)』『Ⅵ』

[LONG SWORD]
[ろんぐそーど]
鋼鉄製の刃を持つ長剣で、シリーズ全体を通して登場するオーソドックスな武器。『Ⅲ』では売り切れ中となっており、ティグレー採掘場の倉庫に保管されていた、ボスが守っていた一振りを使うことになる。『Ⅵ』では初期装備だが、デミガルヴァとの戦いで折れてしまう。 ■登場作：全作

わ

[ワープ]
[わーぷ]
ミーユから授かる魔法。リターンやウイングと同じく、一度行ったことのある場所や街、村などに瞬時に移動できる。 ■登場作：『Ⅳ（PCE)』

[補注❺] 各大陸に伝わる独自の魔法

4系統に分かれる魔法

『イース』の世界では、地域ごとに魔法の概念が違っている。系統で分類するとエメラス剣を媒体に使う剣魔法、神官の力を使うイース魔法、五忠臣の力を借りるセルセタ魔法、錬金術から創り出される錬金魔法の４つに分かれる。

剣魔法『Ⅵ』

すべての魔法の源であるエメラスを媒体に使用する魔法。色によって属性が設けられていた。

- ・メイルストロム
- ・ライトニング
- ・イクスプロージョン

イース魔法『Ⅱ』

女神から神官に授けられた6つの魔法。女神に認められた者だけが扱うことができる。その選別は神界の杖を持ち、女神像に触れることで行われた。"魔"の力であるため、魔族を生み出す原因になっている。魔法の能力は、アドルの魔力を消費して、能力を解放するという形を取る。ウイングなど、これらの魔法を応用し、誰でも使えるマジックアイテムも存在する。

- ・ファイヤー
- ・テレパシー
- ・ライト
- ・タイムストップ
- ・リターン
- ・シールド

セルセタ魔法『Ⅳ(PCE)』

セルセタ混沌期に活躍した五忠臣と、英雄レファンスが使っていた魔法。錬金術の技術を採り入れているため、魔族の活性化には結びつかないという利点がある。中でもレファンスがアドルの武具にかけたエルドランの魔法が強力で、クレリア製の武具を魔法金属エルドランへ変化させ、殺戮王アレムに対抗できる力とした。

- ・ファイアー
- ・シーカー
- ・アルター
- ・シールド
- ・ワープ
- ・エルドラン
- ・フリーズ

錬金魔法『Ⅴ』

人間がはるか昔から研究し続けてきた錬金術の技術を使って編み出したもので、そのすべてが攻撃魔法に属する。錬石を媒体とし、自分の扱い慣れたものにつけることで魔法を使える。アドルの場合は剣だった。

- ・コンバッション
- ・カーレントフレム
- ・ボルカニックロック
- ・ラバフロウ
- ・アバランチロック
- ・ヒートコール
- ・ヒートサンド
- ・ラビーン
- ・フレムサンダー
- ・ヒートウインド
- ・ヒートボイル
- ・フリージング
- ・ヒートフラッシュ
- ・ダークボイル
- ・カタストロフィー
- ・ダークフラッシュ
- ・サンドストーム
- ・メガトルネード

考察 『Ⅳ(SFC)』の魔法とは？

『Ⅳ(SFC)』の魔法は、剣を媒体とすることや属性別に分かれている点から、『Ⅵ』の剣魔法と酷似している。『Ⅵ』ではアドルの中にある魔力を剣に蓄えて撃ち出すのに比べ、『Ⅳ（SFC)』では、魔力がそのまま撃ち出される。

これらから、『Ⅳ（SFC)』の剣は、エメラスから創り出されたものか、または、エメラスに似せて作られた模造品と考えられる。

↑『Ⅳ(SFC)』最強の剣、激光の剣は３方向にレーザー弾を撃ち出せる。破壊力よりも命中率にこだわった魔法だ。

日本ファルコム公認
イース大全集
-Perfect Data of Ⅰ～Ⅵ-

発行　2003年11月20日　初版発行
　　2003年12月20日　再版発行

企画・編集／DengekiGAMES編集部、染谷行人
ライター／水野隆志、M2（相馬崇／山岡昌俊）、風雲工房（後藤宏典）、宮崎洋平、佐藤智也、染谷広人、小沼崇、櫻井元孝、茂木仁、中嶋亮
デザイン／東海創芸（石戸谷和彦、安斉雅規）
ＤＴＰ／東海創芸
カバーイラスト／田上俊介
協力／日本ファルコム株式会社
特別協力／ふるかわしゅうじ、SUGIMO.

発行者／佐藤辰男
発行所／株式会社メディアワークス
　　〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
　　東京YWCA会館
　　TEL　03-5281-5210（編集）
発売元／株式会社角川書店
　　〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
　　TEL　03-3238-8605（営業）
印刷所／大日本印刷株式会社

© Nihon Falcom Corporation. All Rights Reserved.
Printed in Japan

ISBN4-8402-2531-1 C0076

定価はカバーに表示してあります。
落丁・乱丁本はお取り替えいたします。

Ⓡ本書の全部または一部を無断で複写（コピー）することは、著作権上の例外を除き、禁じられています。
本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター（03-3401-2382）にご連絡ください。
※本書の内容（攻略法など）に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。ご了承願います。

Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

イラスト／田上俊介
©2003 Nihon Falcom Corporation.All Rights Reserved.